
M!
GAMES
5/2010
AUSGABE 199
CyberMedia
WWW.MANIAC.DE

Wie wird gespielt?

Die Antwort: In Zukunft ganz anders – das wollen uns zumindest Microsoft und Sony einimpfen. Der Xbox-Konzern hält sich gerade mit handfesten Ankündigungen zurück (seit der vergangenen E3 wird das Ganzkörper-Steuerungssystem Natal unter Verschluss gehalten), während das PlayStation-Imperium in die Offensive geht: Auf der Game Developers Conference gab es die fertige Hardware und einige Spiele zum neuen, 'Move' genannten Bewegungscontroller zu sehen. Der entpuppt sich als technische Weiterentwicklung des Wii-Remote-Konzepts – ist das nun revolutionär oder das verzweifelte Nachahmen eines Trends, auf den der japanische Rivale Nintendo seit über zwei Jahren das Monopol besitzt?

Dieser und anderen Fragen gehen wir im Top-Thema "Hier spielt die Zukunft!" ab Seite 13 nach. Denn neben der Art der Steuerung rücken weitere Bereiche ins Zocker-Blickfeld: Werden Downloads die klassischen Vertriebswege ablösen? Wird die Augmented Reality irgendwann Wirklichkeit? Und was passiert mit echtem 3D-Gaming?

Spätestens nach dem Erfolg von James Camerons "Avatar" an den Kinokassen ist klar: Die aktuelle 3D-Technologie wird nicht mehr verschwinden. Das Spiel zum Film kam freilich zu früh, ohne passende Bildgeber nutzt eben die revolutionärste Technik nichts. Zusammen mit unserer Schwesterzeitschrift *audiovision* haben wir uns Deutschlands ersten 3D-TV organisiert und getestet, ob stereoskopisches Spielen wirklich das nächste große Ding werden kann (ab Seite 14). Sony glaubt jedenfalls daran, in den nächsten Monaten erhält die PS3 per Firmware-Update eine 3D-Option, die auch entsprechende Blu-ray-Filme in 3D wiedergibt.

Nicht so abgehoben, aber genauso wegweisend wird derzeit in Frankfurt gearbeitet: Beim deutschen Vorzeige-Entwickler Crytek entsteht mit "Crysis 2" die mit Spannung erwartete Fortsetzung des PC-Ego-Shooters, dessen Grafik Maßstäbe setzte. Diesmal dürfen sich auch Konsolen-Besitzer freuen, denn PS3 und Xbox 360 sind von Anfang an mit von der Partie und werden nicht einfach mit notdürftigen Portierungen abgespeist. Die hauseigene CryEngine 3 ist darauf ausgelegt, jede Änderung am Programmcode auf allen drei Plattformen gleichzeitig umzusetzen – sieht so die Spieleentwicklung der Zukunft aus? Wenn der in New York spielende Action-Kracher ein Erfolg wird, dürfte die aktuelle CryEngine zum ernsthaften Rivalen der allseits genutzten Unreal Engine 3 aufsteigen – unsere "Crysis 2"-Analyse findet Ihr ab Seite 8.

Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover. Mehr auf Seite 113. Falls Ihr Euch fragt, warum diesen Monat Kratos vom Abo-Cover blickt, wo er doch im Heft keine Erwähnung findet. Nun, wir fanden das Motiv so klasse, dass wir es Euch nicht vorenthalten wollten – zumal die Option bestand, den Kriegsgott als Hochglanz-Centerfold im A3-Format zu verewigen.



TOP-THEMA ab Seite 8

CRYSIS 2

TOP-THEMA ab Seite 13

HIER SPIELT DIE ZUKU







EXTENDED

COMING
DAS SPIELE-PROGRAMM DER NÄCHSTEN MONATE

VANQUISH · DEAD OR ALIVE: PARADISE · SCRIBBLENAUTS 2

JETZT NEU!

DEIN EXKLUSIVER SPIELE-FÜHRER FÜR DIE KOMMENDEN MONATE

ab Seite 33

» KOMPLETT
» KOMPAKT
» KOMPETENT

TOP-THEMA

NACHRICHTEN

INTERAKTIV

RUBRIKEN



64 Just Cause 2

57 Super Mario Galaxy 2



44 Enslaved

COM!NG

PREVIEW

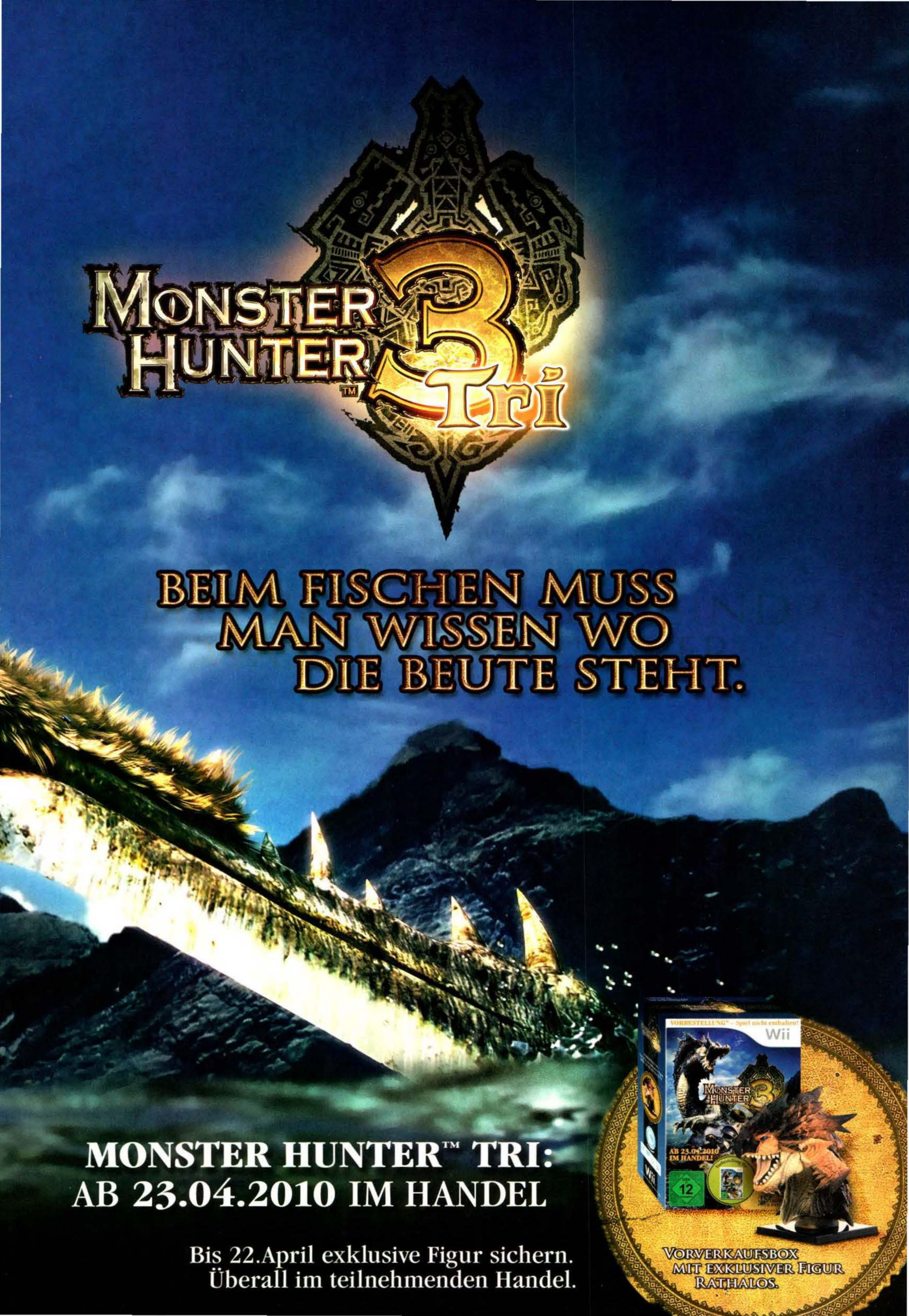
IMPORT-TESTS

SPIELE-TESTS

NACHSPIEL

ONLINE-TESTS


Wii
CAPCOM
monsterhuntertri.de
©CAPCOM CO., LTD. 2009 ALL RIGHTS RESERVED. TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2010 NINTENDO.


MONSTER HUNTER 3 Tri
BEIM FISCHEN MUSS MAN WISSEN WO DIE BEUTE STEHT.
MONSTER HUNTER™ TRI:
AB 23.04.2010 IM HANDEL
Bis 22.April exklusive Figur sichern.
Überall im teilnehmenden Handel.
VORVERKAUFSBOX MIT EXKLUSIVER FIGUR RATHALOS.
Wii



CRYSIS 2

Drei Jahre nach dem PC-exklusiven "Crysis" wird es Zeit für einen Tapetenwechsel. Die Aliens ziehen um nach New York – und bewohnen bald Eure Konsole.

Auf das Baby "Crysis" war Väterchen Crytek Ende 2007 nach drei Jahren Schweiß und Wehen mächtig stolz. Und wie alle frisch gebackenen Eltern selbstsicher behaupten sie, das eigene Kind sei das beste, das schönste und das erfolgreichste. Doch die prognostizierte Metacritic-Wertung von 95 wurde nicht ganz erreicht (es waren schließlich 91 von 100 Punkten), der Ego-Shooter lief auf den wenigsten Rechnern flüssig mit allen Details (und tut es auch heute noch nicht) und die schleppenden Verkäufe ließen Crytek-Oberhaupt Cevat Yerli zu der Äußerung hinreißen, dass die Frankfurter nie wieder ein PC-exklusives Spiel programmieren wollen – geschuldet den massiven Raubkopien. Dementsprechend ist der Mittelteil der "Crysis"-Trilogie dank der neu entwickelten CryEngine 3 (siehe Seite 12) auch für PS3 und Xbox 360 in der Pipeline und soll gleichzeitig mit der PC-Fassung noch in diesem Winter erscheinen.

"Crysis 2" tauscht das Inselsetting des Vorgängers mit der Betonwüste New Yorks – ge-

DIE LUST AM WELTUNTERGANG

Die "Crysis"-Trilogie zelebriert den stufenweisen Untergang der modernen Zivilisation und hat mit New York einen in der Unterhaltungsindustrie beliebten Schauplatz gewählt. Schon in den Kinofilmen "I am Legend", "Cloverfield" oder "The Day After Tomorrow" brechen naturwissenschaftliche oder übersinnliche Katastrophen über den Big Apple herein.

Das universale Thema Weltuntergang ist dabei in vielen Kulturen verbreitet, schon in der Antike sagten Philosophen das Ende der Welt voraus. Die Faszination rührt meist aus dem Reflex, dass alles, was wir machen oder erleben, einem übergeordneten Ziel zugeführt wird. Wenn alles weiterläuft, kommt die Frage auf: Was ergibt mein Tun für einen Sinn? Sobald aber alles an einem bestimmten Punkt endet, sind unsere Taten von diesem Ziel beeinflusst. Denn wer will beispielsweise vor dem Jüngsten Gericht nicht gut dastehen? Daher fruchten Weltuntergangsszenarien besonders gut bei Religionen oder Sekten.

Neben spektakulären Effekten (die sowohl in die Kinos als auch vor die Konsole locken), fasziniert freilich auch die Vorstellung: Wie würde man sich selbst im Angesicht der Katastrophe verhalten? Und was anstellen, wenn man als einer der wenigen überlebt?

In lässiger Pose knallt's am besten – und das in zweifacher Hinsicht: Die menschlichen Gegner haben unserer Feuerkraft nichts entgegenzusetzen und das enorm detailreiche Setting macht Appetit auf die erhofft grafische Brillanz durch die CryEngine 3.

wissermaßen der Wechsel vom tatsächlichen zum sprichwörtlichen (Großstadt-)Dschungel. Doch in New York herrscht Tod und Verwüstung: Die aufgescheuchten Aliens aus dem Erstling schießen Sonden auf unsere Metropolen, die wie gewaltige Meteoriten auf Rio de Janeiro oder London krachen und große Krater hinterlassen. Der Big Apple steht kurz vor dem Niedergang, 20 Millionen menschliche Verluste lassen aus der turbulenten Ostküsten-Stadt eine Geisterstadt werden. Wer Bilder aus "I am Legend" und "Day After Tomorrow" vor Augen hat, sollte seine Vorstellung gleich revidieren, sagt Cevat Yerli: "[Die Filme] hatten ihre 'eigene' Version von New York. 'Crysis 2' dagegen bietet ein New York, das der Spieler nicht erwartet. Ein ganz anderes, größeres New York, das man so nicht aus dem Kino oder Videospielen kennt." Der ambitionierte Titel kommt trotzdem nicht ohne Klischees aus, wie die ersten Artworks und Konzeptzeichnungen zeigen: Wir erkennen Katastrophenfilm-typisch zerstörte Brücken, verlassene Autos, verbarrikadierte Geschäfte und eingeknickte Wolkenkratzer.

Klassisches Drama

Schon das erste Kapitel in "Crysis 2" erfüllt die Bedingungen der klassischen Exposition, des vorbereitenden Teils eines Dramas – denn alle wesentlichen Säulen der Sci-Fi-Story haben ihren Auftritt. Vor dem Schauplatz New York beharken sich zwei menschliche Fraktionen, wobei Ihr einer dieser Gruppen unterstellt seid. Die eigentliche Bedrohung sind allerdings die Aliens, die im Gegensatz zum Vorgänger nicht lange auf ihren Auftritt warten. Der gezeigte Demo-Level beginnt an einem U-Bahn-Ausgang. Kaum von der Dunkelheit ins gleißende Sonnenlicht getreten, donnert über Euch ein käferähnliches Alien-Raumschiff hinweg, verfolgt von Militärhubschraubern. Eine Rakete trifft das fremdartige Luftgefährt, das daraufhin in ein Hochhaus trudelt und dort ein beeindruckendes Loch reißt. Willkommen am Ground Zero, dem unangenehmsten Aufenthaltsort im Jahr 2023, drei Jahre nach den Geschehnissen von "Crysis". Aliens nisten sich in der US-Metropole ein und alle jagen ihnen nach – nur nicht aus den gleichen Gründen. Die bildsprachliche Anlehnung an den Terroranschlag auf das World Trade Center von 2001 scheint System zu haben.

Während der erste Teil für seine lückenhafte Story kritisiert wurde (warum überzogen die Aliens beispielsweise ihre Umwelt mit Frost?), verspricht Crytek eine nun dichter erzählte und nachvollziehbare Geschichte. Hierzu dienen Tonbänder ähnlich wie in "BioShock", die von den unheimlichen Anschlägen berichten, ebenso wie die Option, Leichen zu untersuchen, um so deren Schicksal zu ergründen. Die deutschen Entwickler lassen sich zudem von Mitbewerber Valve



Im gleißenden Sonnenlicht bahnen wir uns einen Weg durch New Yorks verwaiste Straßen und liefern uns hitzige Kämpfe gegen eine feindliche Organisation.

inspirieren, wie ein Ego-Shooter eine neue Spielwelt am besten erzählt: "In 'Left 4 Dead' tötest du 12.000 Zombies, aber es gibt eine Geschichte zwischen den Levels: Die Regierung lügt, das Militär lügt. Du siehst die Wesenszüge unserer Gesellschaft in einem Zombie-Ausbruch. Nimm also ein wenig davon und verbinde es mit direktem Storytelling, wie es in 'Half-Life 2' gemacht wurde", so Nathan Camarillo, Executive Producer von "Crysis 2".

Schon im ersten Teil konkurrierten zwei menschliche Fraktionen um das Alienmaterial, während die Außerirdischen als dritte Partei die Humanoiden davon abhalten wollten. Nun sind die Schatzjäger diesmal nicht die Nordkoreaner, sondern ebenfalls Amerikaner – nämlich die 'Crynet Systems Infanterie'. Genau, diejenige Firma, die für die Entwicklung des Nanosuits verantwortlich zeichnet. Jener Name prangt zumindest auf den Uniformen der ersten gesehenen Gegner, auch wenn Camarillo abwiegelt: "Das ist nicht der finale Name." Stichwort Nanosuit: Der leicht als neo-militärischer Fetisch abzutuende Super-Anzug kommt in verbesserter Form zurück und verleiht dem Träger abermals übermenschliche Fähigkeiten. Der Kampfanzug kann getrost als der eigentliche Charakter der "Crysis"-Serie gesehen werden. Schon im ersten Teil war der Mensch, der darin steckte, zweitrangig. Und wo der Nanosuit hingeht, folgt ihm das Spiel. Die Fähigkeit, außerordentlich hoch und weit zu springen, muss einer weitläufigen Levelarchitektur gerecht werden. Je stärker Ihr zuschlagt, desto größere Stärke müssen die Gegner auffahren – und sei es nur in Form erhöhter Gegneranzahl oder Feuerkraft. Je machtvoller der Nanosuit, desto unbarmherziger muss die Umwelt den Helden attackieren. Das war

Ein Kampfhubschrauber nimmt aus großer Höhe einen Panzerwagen unter Beschuss. Der Erstling bot 15 besteigbare Vehikel, bei "Crysis 2" ist dazu nichts bekannt.

Maximal drei Stockwerke der himmelschreienden und teils brennenden Wolkenkratzer dürft Ihr betreten – mehr hält Crytek für Zeit- und Ressourcenverschwendung.

ein Problem im ersten Teil, denn die Nordkoreaner gaben ein allzu leichtes Kanonenfutter ab. "Sie agierten nicht taktisch, sondern rannten kopflos durch die Spielwelt und nutzten keine Deckung. So etwas werden wir in der Fortsetzung nicht sehen", verspricht Camarillo.

Veni, vidi, vici-Konzept

"Crysis" war in vielerlei Hinsicht ein außergewöhnlicher Ego-Shooter. Anstatt wie in anderen modernen Shootern Levelschläuchen zu folgen, habt Ihr in Cryteks Ansatz zuerst die großflächigen Areale überblickt und ausgekundschaftet, um sie dann mit den Nanosuit-Techniken zu erobern. Die Robe besitzt nun das Anhängsel 2.0 und ist entsprechend aufgemotzt, geriet aber nicht gefühlt überstark. Die vier Grundmodi Taktik, Infiltration, Armor und Power stehen zur Schnellanwahl bereit (siehe Kasten unten). Der neue Taktik-Modus vereint dabei das Fernglas des Vorgängers mit dem Umgebungsscanner aus "Metroid Prime". Sobald Ihr es aktiviert, leuchtet ein HUD auf, das Informationen über Umgebungsobjekte sowie Feinde gibt und Leichen nach deren Todesursache analysiert. Der Power-Modus ist dagegen mit der Speed-Variante verschmolzen und ermöglicht Rush-Angriffe: Rennt beispielsweise auf eine Gruppe zu und treibt sie mit einer Stampfattacke auseinander. Damit Ihr jederzeit wisst, in welchem Modus Ihr Euch gerade befindet, greift Crytek auf akustische Signale zurück. Im Taktik-Modus sind Umgebungslaute zurückgeschraubt, in der Armor-Variante hört Ihr dagegen, wie sich die Haut des Anzugs härtet und sich die Bewegungsgeräusche ändern. Nach und nach findet Ihr für die vier Nanosuit-Einstellungen Module, mit denen Ihr die Fähigkeiten aufpeppt – eine Anlehnung an Cevat Yerlis ursprüngliche Vision eines 'modularen Helden'. Dann hört Ihr sogar, aus welcher Richtung die Kugeln pfeifen, und erkennt Umrisse von Gegnern hinter Wänden. Das erinnert an den überaus nützlichen Detektiv-Modus aus "Batman: Arkham Asylum", mit dem Unterschied, dass beim Dunklen Ritter alle Bonus-Fähigkeiten in einem Modus verpackt waren – in die normale Spielansicht zu wechseln, hatte eher Nachteile für den Spieler. In "Crysis 2" sollt Ihr dagegen je nach Situation die unterschiedlichen Fertigkeiten aktivieren.

Zurück zur Leveldemo: Wir sollen eine DNA-Probe des abgeschossenen Raumschiffes bergen und nutzen den direkten Weg durch ein

NANOSUIT 2.0

Der aufgebohrte Nanosuit verleiht Euch in vier Modi kurzzeitig Superkräfte.



Taktik-Modus: Damit aktiviert Ihr ein nützliches HUD und lokalisiert Feinde, analysiert deren Laufwege und belauscht Gespräche. Auch nützlich: Da Ihr nicht alle Waffen verstauen könnt, markiert Ihr den Fundort für einen späteren Besuch. Per Upgrade ortet Ihr sogar, aus welcher Richtung Schüsse kommen.

Armor-Modus: Die Haut des Schutzanzuges zieht sich hörbar zusammen und verleiht dem Träger einen erhöhten Energiebalken. So lassen sich auch Rambo-Angriffe unbeschadet überstehen.

Infiltrations-Modus: Der coole Stealth-Modus aus dem Vorgänger hat nun einen anderen Namen, an der Wirksamkeit änderte sich jedoch nichts: Macht Euch für eine gewisse Zeit unsichtbar und überrumpelt Feinde von hinten.

Power-Modus: Vereint die Speed- und Power-Fähigkeiten des ersten Nanosuits. Bewegt Euch außergewöhnlich schnell, springt behände auf Hausdächer und teilt mit einem mächtigen Uppercut auch noch gehörig aus.

Im Vorgänger seid Ihr teilweise im Team vorgerückt, derzeit deutet alles auf einen Ein-Mann-Einsatz hin – Ihr erhaltet aber warnende Funksprüche.

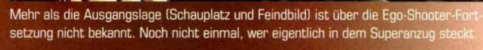
Parkhaus, in welchem sich Leichen und Autowracks türmen. Der Absturzstelle flott genähert, merken wir schnell, dass uns jemand zuvorgekommen ist und es von menschlichen Gegnern bereits wimmelt. Also eilen wir in das nächste Hochhaus und dort einen Treppenaufgang hoch – das erhöht die Übersicht. Crytek nennt das die vertikale Spielweise, die weg vom 'flachen' Dschungel-Setting des Vorgängers einen aufgestockten Grad der Bewegung im Großstadt-Raum bietet. Springt auf Busse oder Trucks, in einzelne Stockwerke und in riesige Krater – kurzum: Nutzt die verschiedenen Höhen-Ebenen im Kampf! Mit den Talenten des Nanosuits macht Ihr die Anzahl der Gegner und deren Position aus, hört Gespräche ab und überlegt Euch eine Angriffstaktik: aus sicherer Anhöhe auf Gegner ballern, den Frontangriff

Wir nehmen den Weg durchs Parkhaus, in dem sich Leichen türmen.

mit gestärkter Anzug-Haut üben oder mittels Tarnmodus Feinde einzeln ausschalten. Hier greift auch das Cover-System: Visiert Ziele an, lugt dann mittels Stick sicher aus der Deckung hervor und schnippt unmittelbar nach einer abgegebenen Kugelsalve in die Deckung zurück. Das scheint zumindest in der gezeigten Demonstration gut zu klappen, bislang durfte weltweit zumindest kein Journalist selbst Hand an "Crysis 2" anlegen.

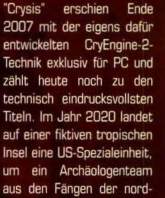
Unheimliche Begegnung

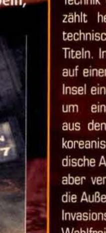
Während wir noch über eine zielführende Vorgehensweise grübeln,



Mehr als die Ausgangslage (Schauplatz und Feindbild) ist über die Ego-Shooter-Fortsetzung nicht bekannt. Noch nicht einmal, wer eigentlich in dem Superanzug steckt.

fährt ein Militärjeep an die Szenerie heran. Anders als der Held (zumindest was bislang zur Fortsetzung bekannt ist) verfügen Gegner über Fahrzeuge. Zum Beispiel genannter Humvee mit MG-Geschütz, der mittlerweile unsere Position geortet hat und uns ins Visier nimmt. Schnell unsichtbar gemacht und in den Rücken der Feinde geschlichen, wird der Bordschütze per Faustschlag im Power-Modus ausgeknockt. Klemmt



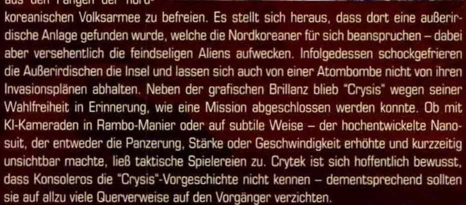


Die Außerirdischen jagen solche zerstörerischen Sonden auf die Metropolen unserer Welt und lösen einen tödlichen Wettlauf auf deren DNA-Material aus.

UNBEKANNTE GRÖSSE: DER VORGÄNGER



"Crysis" erschien Ende 2007 mit der eigens dafür entwickelten CryEngine-2-Technik exklusiv für PC und zählt heute noch zu den technisch eindrucksvollsten Titeln. Im Jahr 2020 landet auf einer fiktiven tropischen Insel eine US-Spezialeinheit, um ein Archäologenteam aus den Fängen der nordkoreanischen Volksarmee zu befreien. Es stellt sich heraus, dass dort eine außerirdische Anlage gefunden wurde, welche die Nordkoreaner für sich beanspruchen – dabei aber versehentlich die feindseligen Aliens aufwecken. Infolgedessen schockgefrieren die Außerirdischen die Insel und lassen sich auch von einer Atombombe nicht von ihren Invasionsplänen abhalten. Neben der grafischen Brillanz blieb "Crysis" wegen seiner Wahlfreiheit in Erinnerung, wie eine Mission abgeschlossen werden konnte. Ob mit KI-Kameraden in Rambo-Manier oder auf subtile Weise – der hochentwickelte Nanosuit, der entweder die Panzerung, Stärke oder Geschwindigkeit erhöhte und kurzzeitig unsichtbar machte, ließ taktische Spielereien zu. Crytek ist sich hoffentlich bewusst, dass Konsoleros die "Crysis"-Vorgeschichte nicht kennen – dementsprechend sollten sie auf allzu viele Querverweise auf den Vorgänger verzichten.



An dem außerirdischen Artefakt (Bildmitte) ist noch eine andere Fraktion interessiert – doch warum? Im Hintergrund erkennt Ihr, dass auch Gegner die 'Vertikalität' New Yorks ausnutzen und aus dem ersten Stockwerk in besserer Position auf uns ballern.

Euch an das Bordgeschütz und mäht das restliche Fußvolk um.

Doch damit nicht am Ziel: Trümmer versperren den Weg zur Absturzstelle. Nach einem Umgebungs-Scan finden wir einen Aufzugsschacht, dessen Stahltüren dem Nanosuit nachgeben und einen Weg nach unten in einen gefluteten Kanal freilegen. In diesem ruhigen Moment packt uns die morbide Atmosphäre: Leichen schwimmen an der Wasseroberfläche, Ratten fühlen sich in der modrigen Dunkelheit pudelwohl.

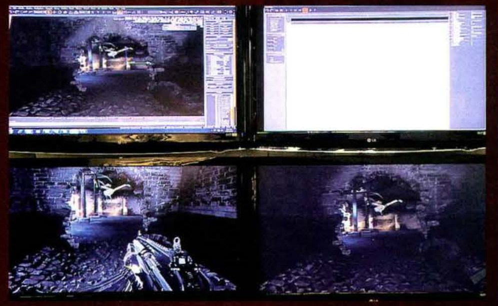
Allerdings ist am Ende des Tunnels nicht nur Licht, sondern auch eine unheimliche Begegnung mit der dritten Fraktion. Just als wir die DNA-Probe inmitten eines großen Einschlagkraters aufheben, eilen feindliche Soldaten heran und eröffnen das Feuer. Noch ehe wir zurückfeuern, türmt sich hinter den Angreifern ein schwer bewaffnetes Alien auf zwei Beinen auf und zerfetzt die Soldaten mühelos. Im Vergleich zu den "Matrix"-ähnlichen Tentakel-Aliens aus dem Erstling sieht dieser Außerirdische ganz anders aus und erinnert eher an einen Predator in Crytek-Version. Schnell in ein Versteck gehuscht, beobachten wir noch, wie das fremdartige Wesen einen bemitleidenswerten Soldaten packt und durch ein Fenster schleudert, bevor es abtritt und die Demo endet.

Ein Wort zur Level-Architektur: "GTA IV" überwältigte mit großer Bewegungsfreiheit in einer riesigen Stadt, in der "der Grad an Interaktion aber begrenzt ist. 'Crysis 2' setzt dagegen auf Detailgenauigkeit", hebelt Camarillo einen Vergleich mit Take 2s Blockbuster aus. Mit anderen Worten: Eine ähnlich weitläufige Metropole wie in "GTA IV" dürfen wir nicht erwarten, wohl aber mit ausgefeilterer Architektur rechnen. Bis zu drei begehbare Stockwerke innerhalb eines Hauses sind angedacht – mehr halten die Macher für nicht zweckdienlich bzw. langweilig, solange sie nicht der Fortführung der Geschichte dienen. Sofern die Story aber ähnlich packend inszeniert ist wie in der ersten geschickt gescripteten Präsentation gezeigt, tauschen wir ein ohnehin verlassenes Stockwerk gern gegen mehr Intensität ...

Typisches Katastrophenfilm-Setting: einsamer Mann inmitten der Zerstörung.

CRYENGINE 3 – KEIN NACHTEIL DER KONSOLEN

"Crysis 2" wird keine heruntergerechnete Portierung der PC-Version, sondern im Gegenteil: Die neu entwickelte CryEngine 3 hebelt den Begriff der Lead-Plattform aus. Cryteks aktueller Sandbox-Editor ermöglicht paralleles Arbeiten an PC, PS3 und Xbox 360, kürzlich vorgeführt auf der Game Developers Conference. Während Parameter wie Tageszeit, Belichtung, Objekt-Deformation oder Script-Ereignisse verändert wurden, reagierte das Geschehen auf PS3 und Xbox 360 simultan auf die Eingabe. Producer Nathan Camarillo nennt das die "All-in-One Solution": ob KI, Physik, Multiplayer-Part oder Effekte – die CryEngine 3 vereint alle relevanten Entwickler-Tools in einem komfortablen Editor.



Auf den beiden oberen Bildschirmen werden im PC-Editor verschiedene Parameter verändert und in Echtzeit auf PS3 (links) und Xbox 360 (rechts) übertragen.

Crysis 2

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Crytek, Deutschland**
Hersteller	**Electronic Arts**
Genre	**Ego-Shooter**
Termin	**4. Quartal**

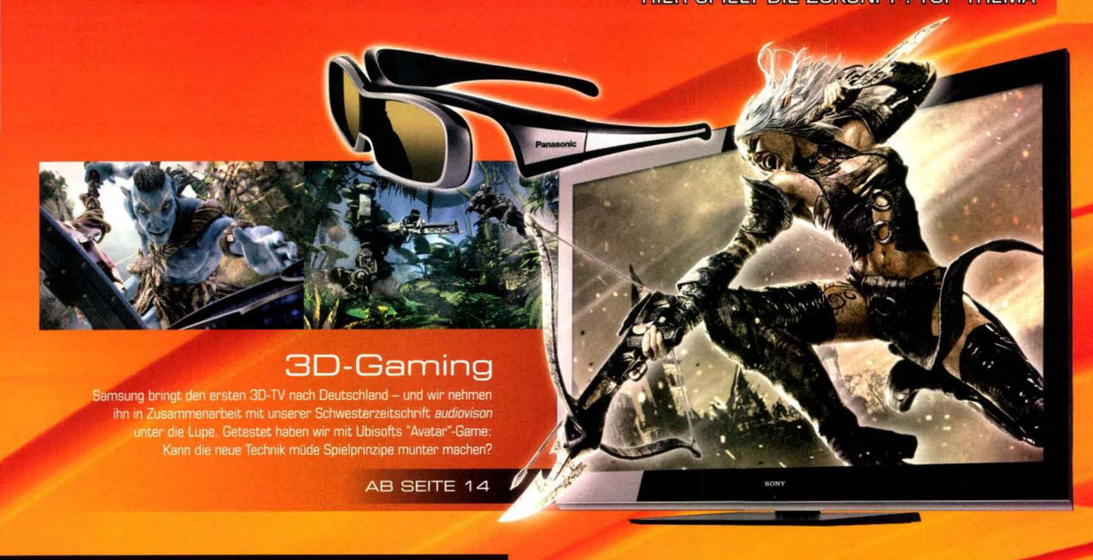
DAS GEFÄLLT UNS

- Alieninvasion in referenzverdächtiger Grafik
- Spielsituationen können auf verschiedene Nanosuit-Weisen gelöst werden
- Gegner agieren taktischer
- Kampf auf mehreren Höhenebenen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- noch nichts über Multiplayer-Part bekannt
- Fahrzeuge wie im Vorgänger (u.a. Panzer, Luftkissenboot, Hubschrauber) ungewiss
- wirkt linearer als das erste "Crysis"

FAZIT » **Angriff auf die Grafikkrone: Cryteks erster Konsolenausflug weckt höchste Erwartungen auf 1a-Optik, spielerisch bereichert der taktisch zu nutzende Nanosuit das eingefahrene Krawall-Shooter-Genre.**



3D-Gaming

Samsung bringt den ersten 3D-TV nach Deutschland – und wir nehmen ihn in Zusammenarbeit mit unserer Schwesterzeitschrift *audiovison* unter die Lupe. Getestet haben wir mit Ubisofts "Avatar"-Game: Kann die neue Technik müde Spielprinzipe munter machen?

AB SEITE 14

Hier spielt die Zukunft!

3D-Gaming, Bewegungssteuerung, Augmented Reality – wie entwickelt sich unser Hobby in den nächsten Jahren? M! gibt einen Ausblick.

Obwohl die Konsolenlebenszyklen stetig länger werden, springen wir bei der derzeitigen Gerätegeneration von einem technischen Meilenstein zum nächsten. Ob Spielkontrolle per Geste, 'echte' dreidimensionale Schauplätze dank 3D-TVs oder das Verschmelzen von realer und virtueller Welt – das alles passiert auf Euren aktuellen Konsolen PS3, Xbox 360 und Wii.

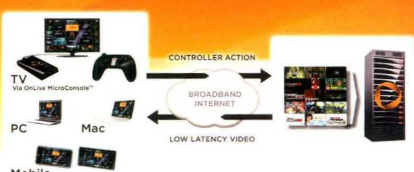
Blickt mit uns auf den nächsten 10 Seiten in die Zukunft des Videospiels und lasst Euch von den neuen Techniken verzaubern – auch wenn nicht alle den Durchbruch schaffen werden. *os*

AB SEITE 22



Trend oder Hype?

Cloud Gaming per Browser, In-Game-Spielhilfe, Einbindung von Sozialen Netzwerken, User Generated Content, Augmented Reality via Kamera – M! klärt, was hinter diesen Begriffen steckt und welche davon die besten Aussichten haben, mehr als nur ein Marketing-Strohfeuer zu sein.





AB SEITE 18

Fortschritt durch Bewegung

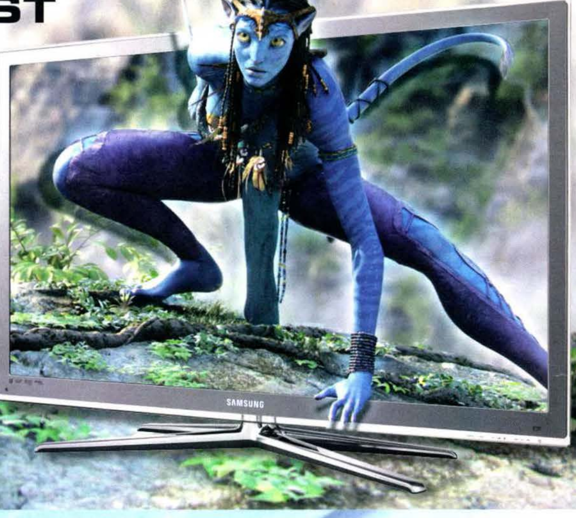
PlayStation Move – so also heißt Sonys Antwort auf Nintendos Bewegungscontroller. Wir schnappten uns die PS3-Remo... äh... den Plastikknochen mit Leuchtball und liefern brandheiße Eindrücke von den ersten Move-Spielen. Darüber hinaus findet Ihr alles Wissenswerte zu Microsofts Natal und den etablierten Wii-Controllern.



3D-GAMING

DER PRAXISTEST

Willkommen in der Zukunft: M! testet mit Deutschlands erstem 3D-TV das "Spielen in einer neuen Dimension".



Während Ihr diese Zeilen lest, stehen 3D-Fernseher bereits in den Elektromärkten – begleitet von einer Werbekampagne, welche die Technik als beste Erfindung seit dem Volumen-Shampoo anpreist. Ob das tatsächlich stimmt und dünne Spielkonzepte dadurch mehr Fülle bekommen, wie die neuen TVs funktionieren und was Ihr beim 3D-Gaming alles beachten müsst, klären wir auf den folgenden Seiten. Los geht's mit den technischen Grundlagen.

So funktionieren 3D-TVs

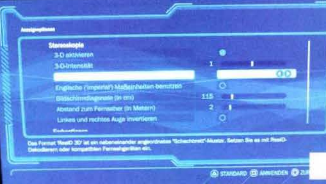
Alle neuen 3D-Fernseher haben gemein, dass sie mit schnellem Bildwechsel und Shutterbrillen arbeiten, die mal das linke, mal das rechte Auge freischalten. Doch damit hören die Gemeinsamkeiten bereits auf.

Relativ einfach ist die 3D-Umsetzung bei Plasmas. Erstens reagieren die Leuchtzellen extrem schnell und zweitens schaltet die Elektronik immer alle Pixel gleichzeitig auf das nächste Bild um. Dadurch ist es möglich, einen 120-Hz-Rhythmus in zweimal 60 Bilder pro Auge aufzuteilen, was bei der Filmwiedergabe durch den notwendigen '3:2-Pulldown' jedoch zu Ruckeln führt. Panasonic erlaubt bei Blu-ray-Zuspielung immerhin 96 Hertz, also leicht flackernde, aber geschmeidigere 48 Bilder pro Auge. Die Zeit wird zeigen, ob für die Zuschauer Ruckeln oder Flackern das geringere Übel ist.

Schwieriger wird es bei LCD, wo 100 beziehungsweise 120 Hertz nicht ausreichen. Denn die Pixel werden einer nach dem anderen von oben nach unten umgeschaltet, dazu kommt die immer noch relativ langsame Reaktion der Flüssigkristalle, so dass es keinen ausreichend langen Zeitraum gibt, in dem die Brille öffnen könnte. Deswegen verwenden die ersten Hersteller wie Samsung Geräte mit 200/240 Hertz, die im 3D-Modus allerdings auf 120 Hertz zurückfallen, also 60 pro Auge. Deshalb kommt es auch bei LCD zum 3:2-Pulldown-Ruckeln. Erst mit nochmals deutlich schnelleren Displays sowie pulsierender LED-Hintergrundbeleuchtung lässt sich echtes 240 Hertz, also 120 Bilder pro Auge, realisieren. Diese Geräte werden dann mit 400 bzw. 480 Hertz angegeben.

Eine andere Technik setzt auf Polfilterbrillen, für die allerdings eine Filterfolie auf dem Schirm nötig ist. Das macht die Fernseher teuer, während die Brillen günstig sind – gut für Kneipen oder andere öffentliche

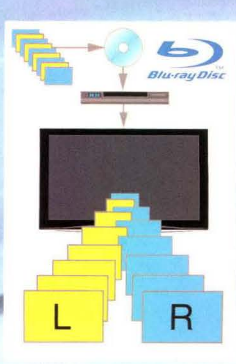
Unser Versuchsaufbau im Testlabor von *audiovision* (links).



1. Um TV und Spiel zu synchronisieren, müsst Ihr das korrekte 3D-TV-Format im Menü einstellen.



360 Darf sich mit dem Titel "Erstes richtiges 3D-Game" schmücken: "Invincible Tiger: The Legend of Han Tao" gefällt zwar mit hübscher Inszenierung und toller Tiefenwirkung, spielerisch langweilt der Download-Prügler allerdings schnell.



Auf einer 3D-Film-Blu-ray sind Bilder für das linke und rechte Auge getrennt gespeichert, daher verbraucht ein entsprechender Film auch mehr Speicherplatz. Der Blu-ray-Player leitet die Daten an den Fernseher weiter, der die L/R-Bilder für die Spezialbrillen aufbereitet.

Vorführungen. Polfilterbrillen kosten rund 1 Euro, für Shutter-Modelle sind Preise jenseits von 100 Euro angekündigt.

So funktionieren 3D-Brillen

Ein häufiges Missverständnis ist es, die Brillen für den 3D-Effekt verantwortlich zu machen. Das mag beim veralteten Rot-Grün-Verfahren gestimmt haben, bei modernen Systemen ist eine exakte Anpassung der Brillen auf die Darstellungsweise des Displays notwendig. Sonst kommt es zu Störungen wie Geisterbildern oder zu Flackern. Da es nur wenige Hersteller von Shutterbrillen gibt, dürften in den meisten Fällen auch die Brillen funktionieren, die nicht vom Hersteller geliefert werden; doch optimale Resultate sind hier nicht garantiert.

Die Nachteile von 3D

Das Thema 3D steht im krassen Gegensatz zum Trend Energiesparen. Denn die Effizienz sinkt gewaltig, also das Verhältnis von Lichtleistung zu Strommenge. So halbiert 3D-Technik prinzipbedingt die Helligkeit pro Auge, dazu kommen weitere Verluste durch Filter und Brillen, so dass der tatsächliche Wert irgendwo zwischen 25 und 10 Prozent liegt. Das 3D-Bild ist also erheblich dunkler.

Doch echter 3D-Genuss sollte ohnehin in einem komplett abgedunkelten Raum stattfinden, da alle Lichter im Raum den Effekt erheblich stören, etwa durch Spiegelungen in den Brillen und auf dem Frontglas. Selbst wenn im 3D-Betrieb die Lichtleistung des Schirms etwas hochgedreht werden muss, kann man das durch Einsparung bei der Raumbeleuchtung zum großen Teil wieder ausgleichen. Außerdem benötigt man im Dunkeln ohnehin weniger Helligkeit auf dem Schirm.

Und eines wollen wir nicht verschweigen: Auch 'zweiäugiges Sehen' ist nicht perfekt, es fehlen die Einflüsse durch Kopfbewegung und Fokussierung der Augen. Daher genießt nicht jeder 3D auf Anhieb. Bei einigen Menschen verursacht das 3D-Erlebnis sogar Kopfschmerzen und Schwindelgefühle.

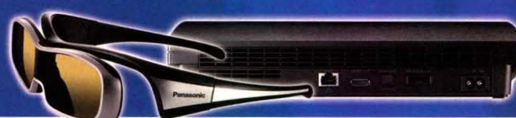
3D auf PS3 und Xbox 360

Es ist kein Geheimnis: Sowohl der 3D-Standard für Blu-ray als auch HDMI 1.4 wurde auf das zugeschnitten, was die PlayStation 3 bereits kann. Details sind zwar noch unklar, doch nach derzeitigem Stand darf jeder Besitzer einer PS3 davon ausgehen, ab Juli im Besitz eines vollwertigen 3D-Players für Blu-ray-Discs zu sein. Dann nämlich soll das Upgrade per Software zugespielt werden. Bedenken, dass die 3D-Qualität der PS3 nicht dem anderer Player entspricht, scheinen unbegründet. Denn der Cell-Prozessor kann zwei Videostreams in voller HD-Auflösung decodieren. Die Ausgabe erfolgt bei Blu-ray mit 24p, wobei beide Bilder in einen Frame gepackt werden; das ist im HDMI-Chip, der in der PS3 steckt, schon so vorgesehen. Offen ist, ob die Konsole dem Fernseher das 3D-Format automatisch mitteilen kann. Auf 3D ausgelegte Spiele funktionieren ohne dieses Update schon heute.

Bei Xbox-360-Geräten mit HDMI-Ausgang steht dem 3D-Games-Genuss ebenfalls nichts im Wege. Da Microsofts HD-Konsole kein Blu-ray-Laufwerk besitzt, bleiben 3D-Filme jedoch außen vor. Ob Microsoft über

DAS BRAUCHT IHR FÜRS 3D-GAMING

1. Eine Konsole mit HDMI-Ausgang. Sowohl PS3 als auch Xbox 360 können Spiele in 3D ausgeben. Nintendos Wii fehlt eine HDMI-Schnittstelle, daher gibt es hier kein 3D-Vergnügen.
2. Ein normales HDMI-Kabel genügt für die Übertragung der 3D-Bildsignale.
3. Einen 3D-fähigen Fernseher, Projektor oder Monitor. Welche 3D-TVs demnächst erscheinen, erfahrt Ihr im Kasten auf Seite 17.
4. Eine mit dem 3D-TV kompatible Spezialbrille. Das heißt: entweder eine Shutter- oder Polfilterbrille.
5. Nicht zwingend notwendig, aber für audiophile Zocker und Heimkino-Fans zu empfehlen ist ein aktueller AV-Receiver/-Verstärker mit HDMI-1.4-Schnittstelle. Nur so könnt Ihr hochauflösende 3D-Bilder zum Fernseher durchschleifen und gleichzeitig die HD-Tonformate DTS-HD sowie Dolby TruHD bei Blu-ray-Scheiben abgreifen.





2. Nach der Auswahl des 3D-Formats sieht das Bild auf dem TV zweigeteilt aus.



3. Im '3D'-Menü des Fernsehers wählt Ihr daher das Symbol, das zwei Männchen nebeneinander zeigt.



4. Jetzt setzt der TV die Bildinformationen korrekt zusammen. Und jetzt? Brille aufsetzen!

den Streaming-Service 'Zune Movies' dreidimensionale Streifen anbieten wird, ist noch unklar.

Spiel ab!

Zurzeit lässt sich die Auswahl an 3D-kompatiblen Spielen an einer Hand abzählen. Der Download-Brawler "Invincible Tiger: The Legend of Han Tao" (PS3, 360; siehe M! 11/09) war das erste 'richtige' 3D-Game, die an den Kinoblockbuster angelehnte, durchwachsene Sci-Fi-Action "Avatar" (PS3, 360; siehe M! 02/10) das zweite und bislang letzte. Mit "Avatar" machten wir an Samsungs 3D-TV UE46C7700 (siehe Kasten unten) den Gaming-Praxistest – und klären die entscheidende Frage: Bringt die zusätzliche Dimension zusätzlichen Spielspaß?



Bei Großveranstaltungen setzt man auf 3D-Technik per Polfilterbrille. Letztere kosten etwa nur ein Hundertstel von den aufwändigeren Shutterbrillen – ideal für dreidimensionales Public Viewing bei der diesjährigen Fußball-Weltmeisterschaft.

Vor das Vergnügen haben die Technik-Götter allerdings den Schweiß gesetzt. Übertragen auf unseren Test heißt dies: Spiel und TV auf den korrekten 3D-Modus synchronisieren. Im Options-Menü von "Avatar" stoßen wir unter 'Anzeigeoptionen' auf die Parameter für 'Stereoskopie'. Das mühsame Ausprobieren zeigt: Das Samsung-Gerät versteht die beiden 3D-TV-Formate "Sensio 3D" und "RealD 3D", die jeweils zwei nebeneinander angeordnete Bilder liefern; den 3D-Intensitäts-Regler belassen wir in Mittelstellung (entspricht einer '1'), was einen guten Kompromiss aus Tiefenwirkung und natürlichem Eindruck liefert.

Der Samsung-TV stellt das zugespielte Signal automatisch nicht korrekt dar. Also zur Fernbedienung gegriffen und per '3D'-Taste das entsprechende TV-Menü aufgerufen: Erneut stehen wir vor der Wahl eines Bildformats – das Icon mit den beiden nebeneinander angeordneten Männchen geklickt und wir sehen das typische, verschoben wirkende 3D-Bild. Erst mit der Shutterbrille vor unseren Augen (die im Übrigen ziemlich stramm sitzt) schält sich aus dem Pixel-Wirrwarr ein virtuelles Szenario, das eine räumliche Tiefe vermittelt, wie wir sie bislang nur von aktuellen 3D-Filmen aus dem Kino kannten. Das Staunen darüber lässt die vorangegangene nervige Menüklickerei und das benutzerunfreundliche Herumprobieren schnell vergessen. Auch dass nach der 3D-Aktivierung das Bild dunkler wirkt und mit kühleren Farben daherkommt, lässt sich verschmerzen: Es handelt sich schließlich um eine Fantasie-Umgebung.

Zeit für die ersten Schritte in der 'neuen Dimension': Die Tiefenwirkung ist beeindruckend – die Rotorblätter eines geparkten Hubschraubers ragen greifbar aus dem TV, Schüsse auf Grasbüschel führen zu einer kugeligen Wolke, aus der es im ganzen Raum grüne Halme regnet, bei einer Bootsfahrt breitet sich der Fluss realistisch unter unserem Kiel aus, die Ufer erstrecken sich dabei ins Zockerzimmer. Toll!

Leider wird diese räumliche Erfahrung mit Einbußen bei der Bildrate erkauft: Die Konsole muss mehr Daten berechnen, die Grafik von "Avatar" ruckelt bei Kameradrehungen vehement, was uns nicht nur schwummrig werden lässt, sondern auch dazu führt, dass wir Gegner schlechter treffen – insgesamt ist der Spieleindruck schwammig. Eine dezente Verbesserung bringt die Aktivierung der TV-internen 200-Hz-Motion-Plus-Schaltung: Bei Blu-ray-Filmen im 24p-Format sollte diese ausgeschaltet bleiben, da sie zu ungewohnt fließend wirkenden Bewegungen führt – bei Spielen hingegen reduziert sie das Ruckeln etwas. Trotz dieser digitalen Trickserei stottert die Grafik bei "Avatar" im 3D-Modus fröhlich vor sich hin, während das Spiel in der 2D-Variante weitgehend

IM TEST: SAMSUNGS 3D-TV UE46C7700

Der LCD-Fernseher mit LED-Backlight-Technik ist komplett ausgestattet und bietet neben allen relevanten Anschlüssen (von Scart über HDMI bis zu USB) einen Universaltuner für Satelliten-, Kabel- und terrestrische Programme sowie diverse Internetfunktionen.

Der Samsung zeigt mit optimierten Einstellungen ein natürliches TV-Bild, Standard-Signale (576i) werden gut und scharf auf die 1080p-Auflösung des Geräts hochgerechnet. HDTV-Signale gelingen sowohl über den Tuner als auch von der Blu-ray mit guter Detaildarstellung. Dunkle Bilder wirken in heller Umgebung kontrastreich und brillant. Im abgedunkelten Raum dagegen fallen der nur durchschnittliche Im-Bild-Kontrast und fleckiges Restlicht auf.

Der TV kann neben echten 3D-Bildquellen beliebige Medien (Videos/Fotos über USB, TV, DVD, Blu-ray, Spiele) mithilfe zusätzlicher Shutterbrillen zu räumlichen Bildern verarbeiten. Das künstlich erzeugte 3D-Bild überrascht mit hoher Tiefenwirkung, obgleich es häufig zu Bildfehlern wie Doppelkonturen und einer fehlerhaften perspektivischen Anordnung von Bildinhalten kommt. Echte 3D-Programme weisen diese Probleme nicht auf und sind in Sachen Dreidimensionalität deutlich imposanter.

Besser als bei bisherigen Samsungs klingt schließlich der Ton: Sprache und Musik ertönen bei Zimmerlautstärke nur leicht verfärbt und kräftig.



Der TV versteht sieben verschiedene 3D-Formate.

Fazit: Auch abseits seiner 3D-Fähigkeit ist der Samsung ein hervorragender Fernseher mit Top-Ausstattung, hoher Bewegungsschärfe und guter Videoverarbeitung. Schwächen liegen im eingeschränkten Blickwinkel und der mäßigen Bildausleuchtung.

(Den ausführlichen Test mit Messdaten lest Ihr in Ausgabe 04/10 unseres Schwestermagazins *audiovision* – ab 26. März am Kiosk)



Technische Daten	
Preis (UVP)	2.500 Euro
Abmessungen (H x B x T)	72,4 x 109,2 x 2,7 cm
Gewicht	17 kg
Auflösung	1.920 x 1.080 Pixel
Bilddiagonale	117 cm (46 Zoll)
Funktionsprinzip	LCD mit LED Backlight
3D-Darstellung	ja
Stromverbrauch	Standby 0,1 / Betrieb 158 Watt





360 So sieht das Bild bei Disneys "G-Force" normal aus. Achtet auf die Konturen und die Farben der Umgebung.



360 Hier die gleiche "G-Force"-Szene mit aktiviertem 3D-Modus, der eine Rot-Grün-Brille (liegt bei) voraussetzt. Optisch ist das 3D-Ergebnis jedoch dürftig.



360 "Avatar" – das zweite Spiel, welches die neue 3D-Technik unterstützt. Es funktioniert die PS3- als auch Xbox-360-Fassung – wichtig ist nur eine HDMI-Verbindung.

ACHTUNG VOR 3D-NEPP!

Seit dem Erfolg von 3D-Kinofilmen versuchen viele Hersteller auf der dreidimensionalen Welle zu reiten. Immer wieder stolpern wir in der Redaktion über vermeintliche 3D-Spiele oder -Filme (etwa die Filmumsetzung "G-Force"). Diesen liegen in der Regel Rot-Grün-Brillen bei; sie basieren auf einer veralteten Technik, um Dreidimensionalität zu erzeugen. Abgesehen von dem mangelhaften 3D-Effekt müsst Ihr mit verfälschten Farben leben – insgesamt nicht mehr als eine Spielerei, die mit der neuen Generation von 3D-Bilderzeugung nicht ansatzweise konkurrieren kann.

Bei der Ende März erscheinenden "Game of the Year Edition" von "Batman: Arkham Asylum" kommt die sogenannte 'TriOviz 3D'-Technik zum Einsatz, die ebenfalls auf Farbfilterbrillen basiert. Sie soll durch intelligente Bildtricksereien bessere Ergebnisse als die betagte Rot-Grün-Variante liefern. Bis zum Redaktionsschluss konnten wir dieses Verfahren leider nicht ausprobieren. Wir sind allerdings skeptisch, dass der 3D-Effekt ein akzeptables Niveau erreicht. Übrigens: Die französische Firma TriOviz hat ihren Sitz in Paris und arbeitet eng mit dem Entwickler Darkworks (u.a. "Alone in the Dark: The New Nightmare") zusammen.

Unsere Empfehlung: Finger weg von 3D-Lösungen, die auf Farbfilter-Technologie beruhen!

ruckfrei läuft und deutlich schärfer aussieht. Mit der 3D-Darstellung einher gehen oftmals Geisterkonturen, die sich um Objekte und Personen legen – besonders gut in Bewegung zu sehen.

Aus 2D mach 3D

Der Samsung-Fernseher kann nicht nur speziell für 3D programmierte Spiele räumlich wiedergeben. Das Gerät rechnet auf Wunsch 2D-Material wie Film-DVDs, Fotos oder 'normale' Games hoch in die dritte Dimension. Dieses Feature haben wir exemplarisch mit fünf PS3-Download-Titeln unter die Lupe genommen. Bei der Bitmap-Ballerei "Pixel Junk Shooter" wirken lediglich die Spielmenüs räumlich, der Rest bleibt so platt wie auf einem Nicht-3D-TV. Zweiter Kandidat: der Ego-Shooter "Call of Duty Classic". Hier ist das Ergebnis auf den ersten Blick akzeptabel, es sieht ansatzweise dreidimensional aus. Nach wenigen Schritten auf dem virtuellen Schlachtfeld sind wir jedoch irritiert: Unser Gehirn sagt uns, dass die räumlichen Zusammenhänge nicht stimmen und Objekte scheinbar ihre Position verändern. Ein Blick auf ein Plakat bestätigt dies: Während der Rahmen korrekt perspektivisch erscheint, wirft das Bild im Inneren Wellen – es entstehen Krater und Hügel, wo eigentlich eine ebene Fläche zu sehen sein sollte. Bevor uns übel wird, wechseln wir zum nächsten Kandidaten. Das Sci-Fi-Rennspiel "Wipeout HD" kämpft mit den gleichen Problemen wie "Call of Duty Classic", die Hoffnung auf ein akzeptables Ergebnis schwindet. Vorletzter Proband ist das Shoot'em-Up "Super Stardust HD": Hier generiert der Samsung-TV ein dezent räumliches Bild ohne irritierende Höhen und Tiefen, zudem wirkt die Ballerei knackig scharf – die gepimpte 3D-Version stellt eine echte Alternative dar! Die Überraschung folgt am Ende: "Gran Turismo 5 Prologue" überzeugte mit dezenter, aber realistischer 3D-Darstellung und korrekter Tiefenstaffelung. Sonys Rennspiel gewinnt durch den 3D-Boost an Schau- und Spielwert – klasse. Unser Fazit: Probieren geht über Studieren! Wer sich einen 3D-TV mit einer solchen 'Tuning'-Schaltung gönnt, kann Teile seiner Spielesammlung neu entdecken. Beim Großteil dürfte sie allerdings unbrauchbare Bilder liefern.

Technik der Zukunft

Der Ausflug in die dritte Dimension hinterlässt einen zwiespältigen Eindruck: Einerseits sind wir angetan von der Technik, denn sie beschert uns ein aufregend neues Spielgefühl. Es wird wohl nur wenige Zocker geben, die sich nicht erst einmal der Faszination des 3D-Gaming hingeben. Andererseits zeigt "Avatar" auch deutlich die Probleme, die uns künftig erwarten könnten: Die stereoskopische Darstellung kostet Rechenpower, was sich in niedriger Bildrate und Tearing niederschlägt. Bei künftigen 3D-Spielen muss viel Aufwand in die grafische Optimierung fließen, unter Umständen werden wir den Durchbruch der begeisternden Technik erst mit der nächsten Konsolengeneration erleben. Und mittelmäßige Games werden durch den 3D-Effekt leider auch nicht besser. *os/lö*

MARKTÜBERSICHT: 3D-FERNSEHER

Hersteller	Modellreihe/Größen	Preis	verfügbar ab	Brille liegt bei
LG	LE9500 (47, 55 Zoll)	noch offen	Mai	noch offen
	LX6500 (42, 47 Zoll)	noch offen	Mai	nein
Panasonic	VT20-Serie (50, 65 Zoll)	noch offen	Mai	ja
Philips	Cinema 21:9 (58 Zoll)	noch offen	September	nein
	8000 LED Serie (32, 37, 40, 46, 52 Zoll)	1.400/1.600/1.800/2.200 Euro/noch offen	Mai/Mai/Mai/Mai/Juli	nein
	9000 LED Serie (32, 40, 46 Zoll)	1.600 Euro/noch offen/noch offen	April/Juli/Juli	nein
Samsung	LED C7700 (40, 46, 55 Zoll)	2.000/2.500/3.200 Euro	März	nein
	LED C8790 (32, 40, 46, 55, 65 Zoll)	1.300/2.100/2.500/3.400/5.000 Euro	Juni/April/April/April/Mai	nein
	LED C9090 (40, 46, 55 Zoll)	noch offen	Juni/Juli/Juli	nein
	PDP C7790 (50, 63 Zoll)	2.000/3.500 Euro	April	nein
	LCD 750 Serie (40, 46 Zoll)	1.300/1.700 Euro	April	nein
Sony	LX905-Serie (46, 52, 60 Zoll)	noch offen	Juli	ja
	HX905-Serie (46, 52 Zoll)	noch offen	Juli	nein
Toshiba	Cell-TV (55 Zoll)	noch offen	September	noch offen

Bewegungssteuerung 2010

PlayStation Move

Nach dem gescheiterten Sixaxis-Experiment präsentiert Sony den zweiten Versuch, Bewegung in die PS3 zu bringen.

Vom 9. bis 15. März tagte die jährliche Game Developers Conference in San Francisco und seitdem ist es offiziell: Mit rund 20 intern entwickelten Spielen will Sony bis Jahresende die neue Bewegungssteuereinheit PlayStation Move etablieren – 36 Third-Party-Entwickler wie Activision, Ubisoft oder Capcom erweitern das Angebot; mit Konami, Sega und Electronic Arts sind weitere namhafte Firmen an Bord.

Bis dato schipperte Sonys Flaggschiff unentschlossen zwischen Rütteleffekten und halbgaren Schüttelerlebnissen herum, doch nun will das japanische Unternehmen mit einem vertraut wirkenden Konzept in den sicheren Hafen einlaufen. Mit einem Controller, der die bewährte Technologie der Wii-Fernbedienung intelligent weiterdenkt, soll ein Stück des lukrativen Kuchens gesichert werden. Doch was ist dran an PlayStation Move? Auf der rechten Seite teilen wir unsere ersten Spieleindrücke mit Euch, während wir im Infokasten einen Blick in Sonys mattschwarzen Zauberstab werfen.

Es werde Licht!

Die PSEye-Kamera und mehrere Sensoren im Move-Controller ermitteln präzise Eure Position im Raum. Doch der kleine Ball an der Spitze hält auch pfiffige Gamedesign-Optionen bereit. Vier mögliche Farben sorgen für Übersicht bei den Spielern, ein Aufblitzen könnte Mündungsfeuer imitieren, schließlich möchte Sony nicht nur das Casual-Klientel bedienen, sondern auch komplexere Spiele unterstützen. Mit vier Aktionstasten und einem konkav gewölbten Move-Trigger sowie zwei Triggern der Sub-Einheit, ebenso vielen Buttons und je einem Steuerkreuz und Analogstick ist die Peripherie dafür bestens ausgestattet. Zur Veröffentlichung plant Sony diverse Bundles zu einem maximalen Preis von rund 100 US-Dollar inklusive Spiel.

Einziger Wermutstropfen: Maximal vier Geräte – egal, ob Move-Controller oder Sub-Einheit – arbeiten simultan, was die Anzahl der Spieler unter Umständen auf zwei reduziert; diesbezüglich hat Wii die Nase vorn. *mh*



SO FUNKTIONIERT MOVE

Im Gehäuse der Move-Einheit registriert wie in der Wii-Remote ein Drei-Achsen-Beschleunigungsmesser die relative Bewegung des Controllers. Ein Drei-Achsen-Gyroskop bestimmt unterdessen die Neigung im Raum, ein weiterer Sensor misst wie ein Kompass das Erdmagnetfeld. Die vierfarbig beleuchtbare Kugel an der Spitze soll unabhängig von der Raumhelligkeit fehlerfrei von der Eye-Kamera erkannt werden und dient ebenfalls der Bestimmung Eurer Position – ähnlich wie beim Motion-Capturing-Verfahren. Zur flotten Verarbeitung dieser Daten beansprucht Move mittels Bluetooth-Schnittstelle nur 1 bis 2 der 256 Megabyte des PS3-Arbeitsspeichers. Sony verspricht eine Latenz, die dem DualShock 3 ebenbürtig ist. Eine Rumble-Funktion wird voraussichtlich nur in der Move-Einheit enthalten sein, der Sub-Controller verzichtet zudem auf Bewegungssensoren. Das Controller-Duo funktioniert ohne störende Kabelverbindung, die Lithium-Ionen-Akkus ladet Ihr via USB-Anschluss.





EYEPET

PS3 Das virtuelle Haustier wird mittels Move-Einheit geduscht, eingeseift und trocken geföhnt – auch Blumengießen klappt!



SPORTS CHAMPIONS

PS3 Sportspiel-Sammlungen funktionieren am besten und zwar in doppelter Hinsicht. Die Bewegungshäppchen kommen nicht nur beim Publikum gut an, sie vermitteln derzeit auch am überzeugendsten die Fähigkeit der neuen Peripherie – egal, ob Schwertduell, Bogenschießen oder die akkurat übersetzten Bewegungen mit dem Tischtennis-Schläger.



LITTLEBIGPLANET

PS3 Ein Update für den knuffigen Jump'n'Run-Baukasten soll die direkte Manipulation von Objekten via Move-Controller ermöglichen.

Move your Body!

Bewegende PS3-Spiele



BRUNSWICK PRO BOWLING

PS3 Bowling sorgt bereits auf Wii für Begeisterungsstürme unter "Wii Sports"-Jüngern, weshalb Sony mit "Brunswick Pro Bowling" ähnlich erfolgreich sein dürfte.

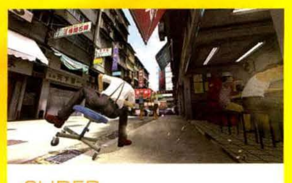
MOVE PARTY

PS3 "EyeToy" lässt grüßen: Befördert Vögel ins Nest und frisiert lustige Figuren – noch trüben auffällige Verzögerungen bei der Datenverarbeitung den Spielspaß.

DUKES

PS3 Wie ein Mix aus "Punch-Out" und "Fight Night" wirkt der farbarme Boxkampf, der mit zwei Move-Controllern gespielt wird – je einer pro Hand. Ein interessantes Konzept, das im Frühstadium noch recht hampelig wirkt.





SLIDER

PS3 Auf einem Bürostuhl saust Ihr durch Levels. Schüttelt Move zum Beschleunigen und Springen, Neigen lässt Euch abbiegen.



TV SUPERSTAR

PS3 Scannt Euer Konterfei und schmückt damit Euren Avatar, der in diversen Disziplinen auf den Spuren von "Takeshi's Castle" wandelt.

THE SHOOT

PS3 Der simple Lightgun-Shooter kämpft noch mit einer zittrigen Abfrage und wirft die Frage auf, ob zum Release auch Plastikknarren angeboten werden.



Bewegungssteuerung 2010

Project Natal

"Big Brother is watching you": Mittels modernster Kameratechnik verfolgt die Xbox 360 jede Eurer Bewegungen.



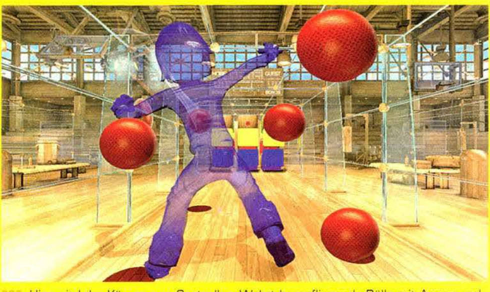
Auf der letztjährigen E3-Messe präsentierte Microsoft einen Prototypen von Project Natal. Im schwarzen Gehäuse der Peripherie schlummert ein ausgefeiltes Kamera- und Sensorensystem. Wie schon bei Nintendos Wii-Remote dient es dazu, Bewegungen der Spieler auf den Bildschirm zu übertragen, um weniger videospielaffinen Mitmenschen die Scheu vor der komplizierten Technik zu nehmen und so die Zielgruppe der Xbox-360-Nutzer zu erweitern. So sollen sich denn auch die kommenden Spiele am Massenmarkt orientieren und mit simplen Konzepten unterhalten – Parallelen zu Sonys "EyeToy"-Kamera sind nicht zufällig.

Deshalb suchte der britische Entwickler Rare zu Jahresbeginn Mitarbeiter, die mit ungewöhnlichen Einfällen den Erfolg der ambitionierten Hardware gewährleisten sollen. In Birmingham eröffnete das Softwarehaus zudem unlängst eine weitere Niederlassung. Gerüchten zufolge wird auch Peter Molyneux' "Fable III" die neue Peripherie unterstützen. Bislang stellte der kreative Vordenker und Chef der Lionhead Studios jedoch lediglich das Projekt "Milo" vor, in dem ein virtueller achtjähriger Junge auf Stimmungen, Aussehen und Aktionen des Spielers reagiert. Milo erkennt die Farbe Eurer Kleidung und spricht Euch darauf an, auch beobachtet er Euer Spielverhalten sowie Geschehnisse in Eurer Umgebung und konfrontiert Euch damit. Dadurch will Molyneux eine emotionale Bindung zwischen Mensch und Maschine herstellen. Aus der Technik-Demo soll ein eigenständiges Spiel werden, doch noch erfolgt nach spätestens 300 Stunden ein Reset, der die gespeicherten Erinnerungen des Knaben löscht – eine Herausforderung, mit der sich Molyneux bis zur noch nicht näher datierten Veröffentlichung seines Werkes befassen wird.

Unterdessen entwickeln findige Ingenieure die Natal-Technologie weiter, um die bei der ersten Präsentation noch spürbare Verzögerung von rund einer Zehntelsekunde bei der Umsetzung Eurer Bewegung zu minimieren. Schließlich ist eine möglichst geringe Latenz maßgeblich für das Eintauchen in die virtuelle Welt verantwortlich.

Motion-Capturing fürs Heim

Was auch Project Natal auf absehbare Zeit nicht gelingen wird, ist eine präzise Erkennung einzelner Fingerbewegungen – das schaffen derzeit lediglich aufwändige Motion-Capturing-Verfahren. Natal hingegen erzeugt ein Vektor-Skelett des Spielers aus 48 Punkten bei 30 Bildern pro Sekunde – immerhin genug, um dessen Bewegungen zu registrieren und ausreichend, um die Mimik des Spielers zu analysieren. Zudem unterstützt Natal Head-Tracking ohne zusätzliche Peripherie, das eingebaute Hochleistungsmikrofon erkennt Euch zudem an der Stimme und registriert emotionale Veränderungen anhand Eurer Stimmlage. Ende des Jahres soll das weniger als 100 US-Dollar teure Wunder erscheinen. *mh*



360 Hier wird der Körper zum Controller: Wehrt heranfliegende Bälle mit Armen und Beinen ab.

ZCAM-TECHNIK

Hinter Project Natal steckt eine Weiterentwicklung der ZCam des israelischen Herstellers 3DV Systems. Durch ein aufwändiges Verfahren erfasst die Kamera ein 3D-Abbild des Raumes. Farben, Formen, Bewegungen und Mimik werden via Tiefensensor, Infrarot-Projektor und Lichtsensor vermessen. Mit 1,3 Megapixel Auflösung bei bis zu 60 Bildern pro Sekunde viel Arbeit, die Natal in weniger als einer Zehntelsekunde verrichten will. Über welche exakten Spezifikationen Microsofts Bewegungserkennung verfügen wird, ist noch unklar. Fest steht aber: Ein hochempfindliches Mikrofon analysiert Eure Stimme.





360 Der auf der E3-Messe 2009 vorgestellte Natal-Prototyp übertrug Körperbewegungen noch mit einer spürbaren Verzögerung auf den Bildschirm.



360 Peter Molyneux' "Milo"-Projekt lässt Euch mit einem virtuellen Jungen interagieren – der reagiert auf Eure Stimmlage und Details in der Gesichtsmimik.

Wii-Remote

Der Vorreiter und gegenwärtige Platzhirsch in Sachen Bewegungssteuerung sieht schweren Zeiten entgegen.

Als Ende 2006 die Wii-Konsole in den Handel kam, wollte Nintendo damit dem von technologischem Wettrüsten geprägten Konkurrenzkampf der Mitbewerber entgehen und frische Zielgruppen mit einem damals unkonventionellen Konzept erobern – seither ist Wii in aller Munde und selbst skeptische Zeitgenossen amüsieren sich in wilden Verrenkungen vor dem Bildschirm.

Ein Jahr vor Wii-Verkaufsstart sei er für dieses Vorhaben noch belächelt worden, berichtet Nintendo-Chef Satoru Iwata auf der E3-Messe 2008, wo der Traditionshersteller im Anschluss an das seit Beginn des Jahres verfügbare Balance Board die dritte Stufe der aktiven Kontrolle zündete. Iwata demonstrierte der versammelten Presse eine Erweiterung für die Wii-Remote namens MotionPlus. Dieser aufsteckbare Zusatz feierte 2009 mit "Wii Sports Resort" seinen Einstand. Mittlerweile nutzen lediglich acht in Deutschland erschienene Titel die zusätzliche Bewegungsfreiheit – ein mageres Angebot, vergleicht man es mit den versprochenen 20 Titeln, die Sony bis Jahresende für PlayStation Move liefern will.

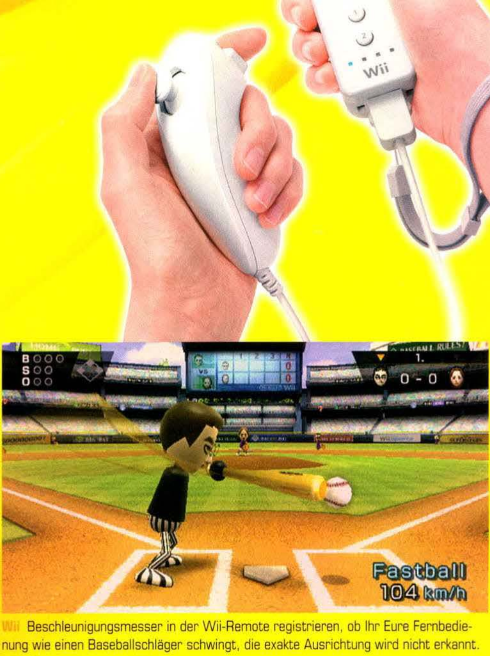
Das Schicksal liebt Ironie und so ist die Wii-Plattform heute die meistverkaufte Heimkonsole der aktuellen Generation. Nintendo hat Bewegung in die Videospielbranche gebracht und Mitbewerber inspiriert, mit diversen Konzepten um ein Stück des Kuchens zu buhlen – mit vier Jahren Verspätung. Doch welche Technik steckt hinter Nintendos Erfolg?

Es bewegt sich, aber wie?

Die Wii-Remote erkennt Bewegungen auf drei Achsen und registriert mittels Infrarotsignal, auf welchen Punkt am Fernseher der Spieler zeigt. Der Lichtstrahl wird von der Sensorbar zur Fernbedienung gesandt, dort verarbeitet und via Bluetooth-Signal zur Konsole übertragen – ähnlich funktionieren seit jeher Lichtpistolen. Für die Bewegungserkennung in Wii-Remote und Nunchuk sind hingegen Beschleunigungssensoren verantwortlich, die mit drei Elementen arbeiten: Siliziumfedern, darauf aufgedampften Siliziumkristallen und elektrischem Strom. Mittels Stromfluss messen die Federn die Verschiebung der Masse bei Beschleunigung, Bewegungen des Controllers erzeugen dabei in den Siliziumfedern Spannungsschwankungen. Die erfasst ein Sensor und sendet die Daten ebenfalls per Bluetooth zurück an Eure Konsole.

Gemischte Aussichten

Wenige Hersteller nutzen bislang die zusätzlichen MotionPlus-Möglichkeiten, denn die meisten Spielkonzepte funktionieren auch ohne die Erweiterung einwandfrei. Mit dem neuen "Zelda"-Abenteuer und dem Ego-Shooter "The Grinder" stehen neben "Red Steel 2" auch ausgefeiltere Titel in den Startlöchern – viele sind es aber nicht. *mh*



Wii Beschleunigungsmesser in der Wii-Remote registrieren, ob Ihr Eure Fernbedienung wie einen Baseballschläger schwingt, die exakte Ausrichtung wird nicht erkannt.

Spiele für Wii MotionPlus

Spiele für Wii MotionPlus
Academy of Champions Fußball
Avatar
EA Sports Grand Slam Tennis
NHL 2K10
Red Steel 2
Tiger Woods PGA Tour 10
Wii Sports Resort
Virtua Tennis 2009



Wii "Red Steel 2" erscheint exklusiv für Wii und setzt neben kernigen Schusswechseln vor allem auf eine originalgetreue Umsetzung Eurer Bewegungen im Schwertkampf.

Wii MOTIONPLUS

In der seit 2009 separat erhältlichen MotionPlus-Erweiterung für die Wii-Remote befindet sich ein nur fünf Millimeter kleines Gyroskop mit großer Wirkung: Das Kreiselinstrument registriert jede Lage im Raum und deren Veränderung. Das erlaubt eine präzise Umsetzung der ausgeführten Bewegungen auf das Geschehen am Bildschirm unabhängig von ihrer Geschwindigkeit. Was das für Spiele bedeuten kann, demonstrieren die spaßigen Schwertkampf- und Frisbee-Kapriolen in "Wii Sports Resort". Weil das Gyroskop regelmäßig kalibriert werden muss, fordert Euch das Spiel jedoch wiederholt auf, die Wii-Remote für einen Augenblick abzulegen – das wirkt unausgereift.



Originalgröße

In MotionPlus werkelt ein IDG-600 Gyrometer von InvenSense.

M! PRÄSENTIERT

DAS TECHNIK-BAROMETER

HOT OR NOT?

Was ist noch Trend und was schon Realität?

Heutige Konsolen sind längst keine geschlossene Einheit mehr. Dank Online-Verbindung jagt ein Update das nächste und spült mehr oder weniger brauchbare neue Funktionen in Euren Spielekasten. Doch wohin führt diese Entwicklung? Kaufen wir Spiele bald nur noch als Häppchen (Episodic Gaming), zerstören DLCs den 'vollständigen' Spielegenuss (Digitale Distribution) oder bieten Games-on-Demand-Services wie "OnLive" ein viel komfortableres Zockerlebnis? M! beleuchtet den Status quo aktueller Entwicklungen und verrät, was ein zukunftsträchtiger Trend (Hot) ist und was eine Randerscheinung bleiben wird (Not). *pu*

Neue Vertriebsform – ersetzt digitale Distribution den Einzelhandel?

Die Forcierung von digital vertriebenen Spielen seitens der Hersteller scheint sich nicht in Verkaufszahlen niederzuschlagen. Anders ist nicht zu erklären, warum Verkaufszahlen von Download-Inhalten bis auf nach oben ausbrechende Ausnahmen wie "Battlefield 1943" unter Verschluss bleiben. Zumal DLCs wie diejenigen von "Borderlands" oder "GTA: Liberty City Stories", die vormals ausschließlich online erworben werden konnten, mittlerweile auch als Disc-Version erscheinen. Das derzeitige Download-Verkaufsmodell hat ein gravierendes Problem, das Spieler auf breiter Basis abschreckt: Käufer digitaler Produkte erhalten faktisch nur Nutzungsrechte an den Produkten und erwerben keine Eigentumsrechte. Im Vergleich zum Kauf physischer Datenträger können digital erworbene Spiele daher nicht weiterverkauft werden – K.o.-Kriterium für einen flächendeckenden Games-on-Demand-Service. Zudem ist insbesondere in USK-Deutschland ungewiss, inwieweit unter der Flagge des Jugendschutzes Spiele durch einen nachträglichen Patch geschnitten werden können – technisch ist das nämlich durchaus machbar. Ebenfalls offen: Was passiert mit Spielen, wenn der Hersteller in Konkurs geht? Schielen wir auf den PC-Sektor, beobachten wir dort Modder, die durch die offene PC-Struktur Titel über Jahre am Leben halten – auf dem reglementierten Konsolen-Markt absolut undenkbar. So lange die Publisher keine Möglichkeit zur Verfügung stellen, digital erworbene Produkte wieder zu verkaufen, bleibt der von Herstellerseite gern umgangene Einzelhandel (wegen geringerer Gewinnmargen) der wichtigste Absatzmarkt.


Die schwächelnde PSPgo beweist: Spieler bevorzugen physische Datenträger.



Problem: Spiele in digitaler Form werden nicht "besessen", sondern nur "genutzt".

Neues Business-Modell verändert Erzählstruktur – Episodic Gaming

Viele DLCs konzentrieren sich auf eine episodische Weiterführung der Geschichte des Hauptspiels bzw. ergänzen diese durch neue Abenteuer und Schauplätze. "Alan Wake" beispielsweise setzt in seiner Erzählstruktur voll auf das Episoden-Konzept, das an TV-Serien wie "Lost" angelehnt ist – Spannung und Motivation werden durch Cliffhanger zwischen einzelnen Kapiteln geschürt, DLCs sind bereits bestätigt.


Telltale-Gründer Connors verkauft Spiele in Häppchen.

Dass 'Episodic Gaming' auch ein erfolgreiches Business-Modell sein kann, beweist der kalifornische Entwickler und Publisher Telltale Games. Statt wie üblich jahrelang ein Spiel zu programmieren und schließlich als 'vollständiges' Produkt zu verkaufen, veröffentlicht Telltale über mehrere Monate verteilt einzelne Episoden zu einem Spiel ("Sam & Max", "Monkey Island"). Die Vorteile für die Spieler liegen auf der Hand: Die Episoden sind in kleine Preishappen geteilt, besitzen eine abgeschlossene Geschichte und machen Appetit auf die Fortführung. Zumal der Hersteller sich jeden Monat und nicht alle Jubeljahre über Umsatz einer Marke freuen darf und direkt Feedback auf seine Arbeit erhält. Treue Kunden, die gleich ein Abo des Spiels abschließen, sind dabei in der Überzahl, sagt Telltale-Gründer Dan Connors: "Rund 70 Prozent unserer Einnahmen stammen aus Abo-Abschlüssen. Spieler kaufen also Erfahrung auf sechs Monate verteilt." Eine Herausforderung für die Entwickler und gleichzeitig der Grund für den Erfolg von Episodic Gaming ist das Storytelling: Unterhaltsame Geschichten und gut ausgearbeitete Charaktere seien oder besser sollten das Gütesiegel von Episoden-Spielen sein, sagt Connors.

Die neue Art zu helfen

Nintendos KI-Hilfe aus "New Super Mario Bros. Wii" macht vor, wie es geht: Besonders knifflige Situationen guckt Ihr Euch im Lösungsvideo an oder lasst diese gleich von der KI bewerkstelligen. Auf größerer Ebene könnte das auch bei "OnLive" (siehe Kasten rechte Seite) funktionieren: Ihr kommt an einer Stelle im Spiel nicht weiter? Kein Problem, aus Tausenden von Spielern wird schon einer dabei sein, der sich kurz vor besagter Problemstelle befindet. Die Technik hierzu steht bereits, man müsste lediglich integrieren, dass ein Programm 'on the fly' Eure Problemstelle erkennt und mit anderen Spielständen abgleicht. Dadurch könnte "OnLive" zu einem gigantischen Walkthrough-Videosystem wachsen und zum Beispiel mit dem Slogan werben: "Mit 'OnLive' ist Euch nichts zu schwer'! Der ultimative 'Family Computer'!"



Macht es bald Schule?: In "New Super Mario Bros. Wii" hilft Euch optional die KI.

Komfort durch Technik (OnLive/Gaikai)

Trotz vorauseilender Befürchtungen, die den "Tod der Konsole" durch das Abwandern von Soft- und Hardware ins Netz postulieren, bietet die neuartige Videospieltechnik einige erstaunlich zukunftsträchtige Komfortfunktionen. Der Service beruht auf der Video-on-Demand-Technik, die in Echtzeit einen Videostream generiert. Ein solcher wird in der OnLive-Spielerlobby abgespielt, so dass Ihr, von Icons symbolisiert, Hunderten Spielern beim Zocken zuschauen könnt. Online-Turniere sind bereits bestätigt, doch wie wäre es mit einer eigenen E-Sports-Liga? Wenn die Technik wirklich eine Zuschauerzahl von bis zu 100.000 Spielern zulässt, können sich E-Sportler auch vor zugeschaltetem Publikum messen – durchaus als Gaming-TV der Zukunft denkbar. Ein Blick nach Japan oder Korea offenbart: Solche Veranstaltungen laufen im landesweiten Fernsehen. Wieso eröffnet man hierzulande nicht auch solche Kanäle – eben nur zielgruppengerecht online über einen Konsolenzugang? Übrigens: Die Konkurrenzplattform Gakai lockt mit Bequemlichkeit: Keine Installation und keine Ladezeiten. Selbst gestandenen PC-Spielern dürfte das angesichts von Server-Chaos und ständigen Kompatibilitätsproblemen (z.B. bei Grafikkarten) einen Blick wert sein.



Das Menü von OnLive spielt Live-Streams von momentan laufenden Videospielpartien ab.

User-Generated Content vs. DLC

User Generated Content, also das Erstellen von eigenen Spielinhalten (meist per Editor), erlebt in Zeiten der permanenten Online-Anbindung der Konsolen vermehrte Aufmerksamkeit. Angelehnt an das Web 2.0 sprach Sony in Zusammenhang mit "LittleBigPlanet" von Gaming 3.0: Spieler sollten Levels erschaffen und weltweit mit Freunden teilen. Doch in Sonys Jump'n'Run ärgerten sich Levelbastler massiv über Copyright-Probleme, was zur kommentarlosen Löschung zahlreicher Hommagen an Videospiel-Ikonen wie Mario oder Pac-Man führte. Solche Stolperfallen im User Generated Content bleiben auch zukünftig bestehen und erschweren eine Marktdurchdringung – Fans wollen eben Ihr Fantum ausleben. Wir sind gespannt, welche Konsequenzen EA aus verballhornten Skateparks gestaltet mit dem umfangreichen Editor von "skate. 3 " zieht. Der Durchschnittszocker ist ohnehin überfordert: In "Trials HD" steht Euch der gleiche Editor zur Verfügung, den auch die Entwickler nutzen – doch eine gute Strecke stellen die wenigsten auf die Beine. Hier knüpft Sonys kommendes "ModNation Racers" an, das sich als Mischung aus "Mario Kart" und "LittleBigPlanet" versteht: Der Clou des Editors ist eine Auto-Complete-Funktion, die einen Kurs automatisch berechnen lässt, sollte Euch die nötige Zeit oder Motivation verlassen. Dass User Generated Content aber auch weiterhin lediglich eine Gadget-Funktion erfüllen wird, ist der derzeitigen DLC-Schwemme geschuldet: Wer sich seine eigene Story schreibt ("WWE SmackDown vs. RAW 2010"), neue Rennkurse anlegt ("Project Gotham Racing 3") oder clevere Rätsel aufstellt ("Scribblenauts"), wird tendenziell kein Kunde kostenpflichtigen Zusatzinhalts – daher sehen wir die Editor-Funktion genauso oft wie ein scheues Reh im Wald.



Copyright-Probleme nerven Bastelfreunde: Hier ein "Mirror's Edge"-Level in Sackboy-Art.

Augmented Reality & Head Tracking



In der Videospiel-Unterhaltung eine Nische, gilt 'Augmented Reality' im Bereich der Smartphones wie dem kommenden Google-Handy als Zukunftstrend.

Die 'erweiterte Realität' klingt verlockend: Eine Kamera zeichnet Bilder auf, eine Software reichert diese mit virtuellen Elementen an. Beste Beispiele: Sonys "EyeToy"-Minispiele oder das PS3-Haustier "EyePet": So könnt Ihr mit einem virtuellen Haustier spielen oder Bitmap-Ninjas mit Euren Händen verkloppen. Problematisch ist oftmals die technische Umsetzung: Ein optimales Spielerlebnis ist nur bei sehr guter Beleuchtung möglich, zudem lässt nur der Einsatz von sogenannten Markern (von der Software erkennbare grafische Muster) eine genaue Abfrage der Spieler-Interaktionen zu. Peter Molyneux' Natal-Bengel Milo will sogar noch einen Schritt weiter gehen: Ihr interagiert mittels Eurer Bewegungen mit Milos Welt, zudem soll sich Milos Stimmungslage Eurer eigenen Gesichtsmimik anpassen. Weniger futuristisch klingt das für "Gran Turismo 5" geplante 'Head Tracking' – eine Kamera erkennt Eure Kopfbewegungen und setzt diese akkurat in virtuelle Kamerabewegungen um. Dass sich das Konzept der 'Augmented Reality' abseits einiger Pionierprodukte wie "Invizimals", einer innovation PSP-Adaption des "Pokémon"-Prinzips, auf breiter Front durchsetzt, halten wir in der näheren Zukunft für unwahrscheinlich. Logischer ist deren Einsatz in den kommenden Smartphones, die z.B. den Kölner Dom als fotografiertes Objekt mit Wikipedia-Info anreichern.

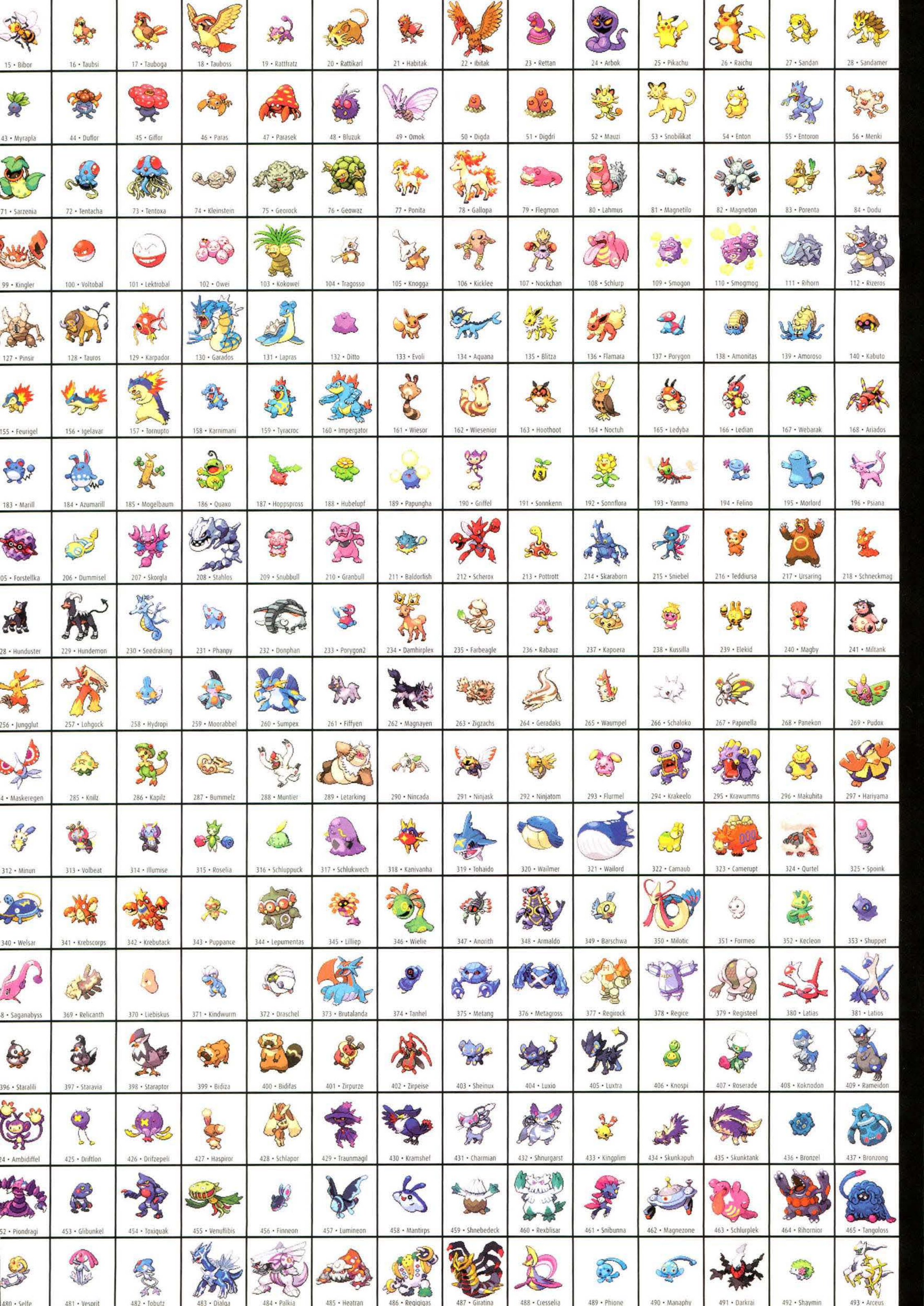
Digitale Selbstdarstellung durch soziale Netzwerke

Die Social-Network-Nase vorn, hat in der aktuellen Konsolengeneration die Xbox 360. Denn Facebook sowie Twitter sind voll funktionsfähig und auf dem Zune-Videomarktplatz schaut Ihr mit Euren Xbox-Live-Freunden aktuelle Kinostreifen in einem virtuellen Kino an – nur doof, dass jeder Zuschauer eine Filmkopie gekauft haben muss. Und zumindest in England läuft über die Xbox 360 als Decoder das Bezahlfernsehen Sky (der Premiere-Nachfolger) und das Internetradio last.fm, welches in Deutschland aber immer noch keinen Launchtermin besitzt. Auf PS3 fungiert die Facebook-Anbindung dagegen als kaum interaktive Anwendung – Ihr synchronisiert lediglich Eure Trophäen mit dem Facebook-Profil. Standard bei PC-Spielen ist die Screenshot-Funktion: Hier rüstet die Konsole gemächlich auf, vor allem EA gewährt Zockern das Aufnehmen und teilweise Schneiden von Videos, um sie im Internet jedem zugänglich zu machen. Diese Funktion ist bislang allerdings hauptsächlich Sportspielen ("skate."-Reihe, "FIFA 10") oder Arcade-Games (z.B. die "PixelJunk"-Serie auf PSN) vorbehalten. Aktuelle Ausnahme stellt "Just Cause 2" (Test auf Seite 64) dar, das Euch 30-sekündige Filmchen aufnehmen, aber nicht schneiden lässt, um die Clips anschließend auf YouTube zu stellen. Profane Gründe für die Seltenheit: die Gefahr, die Handlung verraten zu bekommen bzw. das Aufdecken technischer Schwächen mittels Screenshots.

In "skate. 2" schnibbelt Ihr Euer eigenes Replay-Video zusammen und lasst es von der Community bewerten.

In angepasster Menüführung nutzt Ihr auf Xbox 360 die Netzwerkdienste Facebook und Twitter (Bild).


1 • Bisasam
2 • Bisaknosp
3 • Bisaflor
4 • Glumanda
5 • Glutexo
6 • Glurak
7 • Schiggy
8 • Schillok
9 • Turtok
10 • Raupy
11 • Safcon
12 • Smettbo
13 • Hornliu
14 • Kokuna
29 • Nidoran (weiblich)
30 • Nidorina
31 • Nidoqueen
32 • Nidoran (männlich)
33 • Nidorino
34 • Nidoking
35 • Piepi
36 • Pixi
37 • Vulpix
38 • Vulnona
39 • Pummeluff
40 • Knuddeluff
41 • Zubat
42 • Golbat
57 • Rasaff
58 • Fukano
59 • Arkani
60 • Quapsel
61 • Quaputzi
62 • Quappo
63 • Abra
64 • Kadabra
65 • Simsala
66 • Machollo
67 • Maschock
68 • Machomei
69 • Knofensa
70 • Ultrigaria
85 • Dodri
86 • Jurob
87 • Jugong
88 • Sleima
89 • Sleimok
90 • Muschas
91 • Austos
92 • Nebulak
93 • Alpollo
94 • Gengar
95 • Onix
96 • Traumato
97 • Hypno
98 • Krabby
113 • Chaneira
114 • Tangela
115 • Kangama
116 • Seeper
117 • Seemon
118 • Goldini
119 • Golking
120 • Sterndu
121 • Starmie
122 • Pantimos
123 • Sichlor
124 • Rossana
125 • Elektek
126 • Magmar
141 • Kabutops
142 • Aerodactyl
143 • Relaxo
144 • Arktos
145 • Zapdos
146 • Lavados
147 • Dratini
148 • Dragonir
149 • Dragoran
150 • Mewtu
151 • Mew
152 • Endivie
153 • Lorblatt
154 • Megani
169 • Iksbat
170 • Lampi
171 • Lanturn
172 • Pichu
173 • Pii
174 • Fluffeluff
175 • Togepi
176 • Togetic
177 • Natu
178 • Xatu
179 • Voltilamm
180 • Waaty
181 • Ampharos
182 • Blubella
197 • Nachtara
198 • Kramurx
199 • Laschoking
Schnapp sie dir alle!
Die große Pokémon-Revue
der 493 Taschenmonster
200 • Traunfugil
201 • Icognito
202 • Woingenau
203 • Girafarig
204 • Tannza
219 • Magcargo
220 • Quiekel
221 • Keifel
222 • Corasonn
223 • Remoraid
224 • Octillery
225 • Botogel
226 • Mantax
227 • Panzaero
242 • Heiteira
243 • Raikou
244 • Entei
245 • Suicune
246 • Larvitar
247 • Pupitar
248 • Despotar
249 • Lugia
250 • Ho-oh
251 • Celebi
252 • Geckarbor
253 • Reptain
254 • Gewaldro
255 • Flemmli
270 • Loturzel
271 • Lombrero
272 • Kappalores
273 • Samurzel
274 • Blanas
275 • Tengulist
276 • Schwalbini
277 • Schwalboss
278 • Wingull
279 • Pelipper
280 • Trasla
281 • Kirlia
282 • Guardevoir
283 • Gehweih
298 • Azurill
299 • Nasgnet
300 • Eneco
301 • Enekoro
302 • Zobiris
303 • Flunkifer
304 • Stollunior
305 • Stollrak
306 • Stolloss
307 • Meditie
308 • Meditalis
309 • Frizelbliz
310 • Voltenso
311 • Plusle
326 • Groink
327 • Pandir
328 • Knacklion
329 • Vibrava
330 • Libelldra
331 • Tuska
332 • Noktuska
333 • Wablu
334 • Altaria
335 • Sengo
336 • Vipitis
337 • Lunastein
338 • Sonnfel
339 • Schmerbe
354 • Banette
355 • Zwirrlicht
356 • Zwirrklop
357 • Tropius
358 • Palimpalim
359 • Absol
360 • Isso
361 • Schneppke
362 • Firnontor
363 • Seemops
364 • Seejong
365 • Walraisa
366 • Perlu
367 • Aalabyss
382 • Kyogre
383 • Groudon
384 • Rayquaza
385 • Jirachi
386 • Deoxys
387 • Chelast
388 • Chelcarain
389 • Chelterrar
390 • Panflam
391 • Panpyro
392 • Panferno
393 • Plinfa
394 • Pliprin
395 • Impoleon
410 • Schilterus
411 • Bollterus
412 • Burmy
413 • Burmadame
414 • Moterpel
415 • Wadribie
416 • Honweisel
417 • Pachirisu
418 • Bamelin
419 • Bojelin
420 • Kikugi
421 • Kinoso
422 • Schalellos
423 • Gastrodo
438 • Mobai
439 • Pantimimi
440 • Wonneira
441 • Plaudagei
442 • Kryppuk
443 • Kaumalat
444 • Knarksel
445 • Knakrack
446 • Mampfaxo
447 • Riolu
448 • Lucario
449 • Hippopotas
450 • Hippoterus
451 • Pionskora
466 • Elevoltek
467 • Magbrant
468 • Togekiss
469 • Yanmega
470 • Folipurba
471 • Glaziola
472 • Skorgro
473 • Mamutel
474 • Porygon-Z
475 • Galagladi
476 • Voluminas
477 • Zwirrfinst
478 • Frosdedje
479 • Rotom


15 • Bibor
16 • Taubsi
17 • Tauboga
18 • Tauboss
19 • Rattfratz
20 • Rattikarl
21 • Habitak
22 • Ibitak
23 • Rettan
24 • Arbok
25 • Pikachu
26 • Raichu
27 • Sandan
28 • Sandamer
43 • Myrapla
44 • Duflor
45 • Giflor
46 • Paras
47 • Parasek
48 • Bluzuk
49 • Omok
50 • Digda
51 • Digdri
52 • Mauzi
53 • Snobilikat
54 • Enton
55 • Entoron
56 • Menki
71 • Sarzenia
72 • Tentacha
73 • Tentoxa
74 • Kleinstein
75 • Georock
76 • Geowaz
77 • Ponita
78 • Gallopa
79 • Flegmon
80 • Lahmus
81 • Magnetilo
82 • Magneton
83 • Porenta
84 • Dodu
99 • Kingler
100 • Voltobal
101 • Lektrobal
102 • Owei
103 • Kokowei
104 • Tragosso
105 • Knogga
106 • Kicklee
107 • Nockchan
108 • Schlurp
109 • Smogon
110 • Smogmog
111 • Rihorn
112 • Rizeros
127 • Pinsir
128 • Tauros
129 • Karpador
130 • Garados
131 • Lapras
132 • Ditto
133 • Evoli
134 • Aquana
135 • Blitza
136 • Flamara
137 • Porygon
138 • Amonitas
139 • Amoroso
140 • Kabuto
155 • Feurigel
156 • Igelavar
157 • Tornupto
158 • Karnimani
159 • Tyracroc
160 • Impergator
161 • Wiesor
162 • Wiesenior
163 • Hoothoot
164 • Noctuh
165 • Ledyba
166 • Ledian
167 • Webarak
168 • Ariados
183 • Marill
184 • Azumarill
185 • Mogelbaum
186 • Quaxo
187 • Hoppspross
188 • Hubelupf
189 • Papungha
190 • Griffel
191 • Sonnkern
192 • Sonnflora
193 • Yanma
194 • Felino
195 • Morlord
196 • Psiana
05 • Forstellka
206 • Dummisel
207 • Skorgla
208 • Stahlos
209 • Snubbull
210 • Granbull
211 • Baldorfish
212 • Scherox
213 • Pottrott
214 • Skaraborn
215 • Sniebel
216 • Teddiursa
217 • Ursaring
218 • Schneckmag
28 • Hunduster
229 • Hundemon
230 • Seedraking
231 • Phanpy
232 • Donphan
233 • Porygon2
234 • Damhirplex
235 • Farbeagle
236 • Rabauz
237 • Kapoera
238 • Kussilla
239 • Elekid
240 • Magby
241 • Miltank
256 • Jungglut
257 • Lohgock
258 • Hydropi
259 • Moorabbel
260 • Sumpex
261 • Fiffyen
262 • Magnayen
263 • Zigzachs
264 • Geradaks
265 • Waumpel
266 • Schaloko
267 • Papinella
268 • Panekon
269 • Pudox
4 • Maskeregen
285 • Knilz
286 • Kapilz
287 • Bummelz
288 • Muntier
289 • Letarking
290 • Nincada
291 • Ninjask
292 • Ninjatom
293 • Flurmel
294 • Krakeelo
295 • Krawumms
296 • Makuhita
297 • Hariyama
312 • Minun
313 • Volbeat
314 • Illumise
315 • Roselia
316 • Schluppuck
317 • Schlukwech
318 • Kanivanha
319 • Tohaido
320 • Wailmer
321 • Wailord
322 • Camaub
323 • Camerupt
324 • Qurtel
325 • Spoink
340 • Welsar
341 • Krebscorps
342 • Krebutack
343 • Puppance
344 • Lepumentas
345 • Lilliep
346 • Wielie
347 • Anorith
348 • Armaldo
349 • Barschwa
350 • Milotic
351 • Formeo
352 • Kecleon
353 • Shuppet
8 • Saganabyss
369 • Relicanth
370 • Liebiskus
371 • Kindwurm
372 • Draschel
373 • Brutalanda
374 • Tanhel
375 • Metang
376 • Metagross
377 • Regirock
378 • Regice
379 • Registeel
380 • Latias
381 • Latios
396 • Staralili
397 • Staravia
398 • Staraptor
399 • Bidiza
400 • Bidifas
401 • Zirpurze
402 • Zirpeise
403 • Sheinux
404 • Luxio
405 • Luxtra
406 • Knospi
407 • Roserade
408 • Koknodon
409 • Rameidon
24 • Ambidiffel
425 • Driftlon
426 • Drifzepeli
427 • Haspiror
428 • Schlapor
429 • Traunmagil
430 • Kramshef
431 • Charmian
432 • Shnurgarst
433 • Kingplim
434 • Skunkapuh
435 • Skuntank
436 • Bronzel
437 • Bronzong
52 • Piondragi
453 • Glibunkel
454 • Toxiquak
455 • Venuflibis
456 • Finneon
457 • Lumineon
458 • Mantirps
459 • Shnebedeck
460 • Rexblisar
461 • Snibunna
462 • Magnezone
463 • Schlurplek
464 • Rihornior
465 • Tangoloss
480 • Selfe
481 • Vesprit
482 • Tobutz
483 • Dialga
484 • Palkia
485 • Heatran
486 • Regigigas
487 • Giratina
488 • Cresselia
489 • Phione
490 • Manaphy
491 • Darkrai
492 • Shaymin
493 • Arceus

Modern Warfare: Führungspersonal auf die Straße gesetzt

LOS ANGELES • Activision und Infinity Ward sind unbestritten die Meister der spektakulären Inszenierung. Anfang März feuerte der Publisher die beiden Infinity-Ward-Chefs Jason West und Vince Zampella, nachdem erst der Sicherheitsdienst dem kalifornischen Firmengebäude einen Besuch abstattete und daraufhin die Türen abriegelte. Stunden später schrieb West auf Facebook, dass er sich gerade betrinke und im Übrigen arbeitslos sei.

Offiziell lautet die Entlassungsbegründung "Vertragsbruch und Ungehorsam" – die Gerüchte verdichten sich, dass Infinity Ward anstatt eines "Modern Warfare 3" lieber eine komplett neue Marke etablieren wollte und daher Gespräche mit anderen Herstellern aufgenommen hatte. Das klingt insofern plausibel, als dass zwei Tage nach Rauswurf des Führungs-Duos Activision die zukünftige Ausrichtung der "Call of Duty"-Marke öffentlich machte: Eine frisch gegründete Business-Abteilung erarbeitet neue Absatzmärkte und Geschäftsmodelle, während mindestens drei neue "Call of Duty"-Spiele in den nächsten 20 Monaten erscheinen sollen. Mittlerweile verklagen West und Zampella ihren einstigen Arbeitgeber auf mehrere Millionen Dollar wegen ausbleibender Zahlungen von Lizenzgebühren – die erste Anhörung findet im Juni statt. *pu*



Jason West (links) und Vince Zampella (rechts).



Kommentar von Philip Ulc

Schon mit der Uncut-Lüge zu "Modern Warfare 2" hat Activision reichlich Sympathiewerte bei den Fans verspielt, nicht besser haben wir die kürzliche Schließung der "Guitar Hero"-Hardwareabteilung und vormaligen Cash Cow Red Octane aufgenommen – eine Konsequenz aus dem schwächelnden Musikspielgeschäft. Activision festigt damit seinen Ruf, Quertreiber in jeglicher Hinsicht kompromisslos abzusägen. Der Rauswurf von West und Zampella, die anscheinend an einer Fließbandverwurstung der "Call of Duty"-Marke wenig Interesse hatten, ist dabei eine bissige Ironie auf die eigene Firmengeschichte – gründete sich Activision doch als erster unabhängiger Publisher Ende der 1970er, der von der Copyright-Gängelei des einstigen Riesen und Ziehvaters Atari nichts wissen wollte. Der Software-Gigant beweist uns: Auch wenn wir nie wie unsere Eltern sein wollten – irgendwann sind wir noch schlimmer...

Neuigkeiten rund um BlazBlue

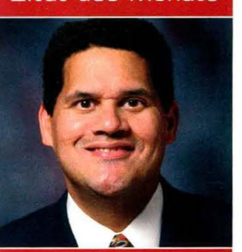


TOKIO / DEUTSCHLAND • Im Zeichen des Fanservice veranstaltete Entwickler Arc System Ende Februar zum zweiten Mal das "Spring Raid"-Event – neben massig Merchandise erwartete "BlazBlue"-Fans ein netter Abend mit den Synchronsprechern der Charaktere und den beiden Arc-System-Aushängeschildern Toshimichi Mori und Daisuke Ishiwatari. Im Anschluss an lustige Rate-Runden und Hörspiele der "BlazBlue"-Charaktere gaben die Gastgeber einige von Ishiwatari komponierte Songs des "Blazblue"-Soundtracks zum Besten. Zum Schluss enthüllte Mori das Erscheinungsdatum für das "BlazBlue"-Update "Continuum Shift": Ab dem 1. Juli vergnügen sich Japaner im neuen Challenge-Modus.

Obwohl der famose Prügelerstling "BlazBlue: Calamity Trigger" (PS3, 360) Ende März endlich auch in Deutschland erschienen ist, gelang es dem deutschen Vertrieb nicht, rechtzeitig ein Testmuster in die M!-Redaktion zu schicken – deshalb gibt es den PAL-Test von "BlazBlue" (Import-Wertung: 88%) leider erst in der nächsten Ausgabe. *jk/ms*


Bunte Truppe: die Synchronsprecher der "BlazBlue"-Buben und -Mädels.

Zitat des Monats



"Wenn Imitation die aufrichtigste Form von Schmeichelei ist, dann bin ich errötet – ich bin so geschmeichelt.

Reggie Fils-Aimé (Präsident von Nintendo USA) im Hinblick auf Sonys Move



Beschnittener April

DEUTSCHLAND • Aktuell scheiterten gleich drei HD-Spiele an der Hürde, die der griechische Göttermetzger Kratos erstaunlich locker übersprang: an einer USK-Altersfreigabe 'ab 18 Jahren'.

Namcos "Dead to Rights Retribution" (Vorschau auf S. 34) zeigt Kopfschüsse in Zeitlupe und bietet eine Vielzahl an Finishing Moves – deshalb werden sowohl die PS3- als auch die Xbox-360-Fassung Mitte April nur im EU-Ausland erscheinen. Das Gleiche gilt für SNK Playmores Waffen-Beat'em-Up "Samurai Shodown Sen": Den am 16. April erscheinenden, Xbox-360-exklusiven Slasher gibt es nicht in Deutschland.

Auch "Army of Two: The 40th Day" ist bei der USK durchgefallen, deshalb verzichtet EA auf einen Deutschland-Release der Koop-Action (die im Ausland bereits seit Januar erhältlich ist). *ms*

NEWS-TICKER » +++ Yakuza 5? Auf einer Pressekonferenz zum jüngst in Japan erschienenen "Yakuza 4" gab Serienpapa Nagoshi die Entwicklung einer neuen "Yakuza"-Episode bekannt; deren Arbeitstitel lautet "Projekt K", Schauplatz ist erneut Kamurocho. +++ Politik: Venezuelas Staatsoberhaupt Chavez hat Medienberichten zufolge Import, Verkauf und Herstellung gewalthaltiger Spiele verboten und unter Gefängnisstrafe gestellt. +++

Game Developers Conference 2010





SAN FRANSISCO • In diesem Jahr fiel die Game Developers Conference anders aus – kleiner, ruhiger und weniger vollgestopft. Am Vorprogramm wurde hingegen nicht gespart, einige Firmen zogen für neue oder kommende Titel große Partys auf: Square Enix feierte die West-Veröffentlichung von "Final Fantasy XIII" wie eine Filmpremiere, bei der die Synchronsprecher als Stars über den roten Teppich schritten.

Capcom setzte auf eine Art 'Fight Club' unter Tage, bei der "Street Fighter"-Mastermind Yoshinori Ono das "Super"-Update samt letztem Kämpfer Hakan präsentierte und die iPhone-Version live auf der Bühne im App Store freischaltete. Sony schließlich verknüpfte Arbeit mit Vergnügen und koppelte die Pressevorführung ihres PlayStation-Move-Controllers mit einer fetten Fete angesichts des "God of War III"-Starts.

Bei der Konferenz selbst war die Schrumpfkur räumlich sichtbar: Sämtliche GDC-Abteilungen wie Jobbörsen, Ausstellungsbereich und die Business-Sektion fanden in einer gemeinsamen Halle Platz, lediglich die Vorträge wurden ausgelagert. Nintendo setzte auf den DSi XL und Wii-Titel wie "Monster Hunter Tri", Sony pries die PS3 als Entwicklungsplattform an. Die Spiele für die Konsole wurden nicht-öffentlich in einem nahe gelegenen Hotel vorgeführt. Microsoft glänzte weitgehend mit Abwesenheit und ließ nur angemeldete Besucher einen Blick auf z.B. "Fable III" werfen.

Technik, die begeistert

Epic präsentierte neue Funktionen der Unreal Engine 3 anhand eines gewaltigen "Gears of War"-Monsters, das durch eine tropische Umgebung stampfte – ob das ein Hinweis auf Teil 3 der Serie ist? Crytek-Chef Cevat Yerli ließ sich in diesem Jahr nicht auf der GDC blicken – auf "Crysis 2" angesprochen schwieg seine Vertretung Carl Jones hartnäckig. Gesprächiger war er beim Thema CryEngine 3: In den USA erwarb ein neuer Entwickler namens Xavient die Lizenz – auch große Namen bedienen sich der deutschen Technologie, wollen das aber noch nicht öffentlich zugeben. Interessantes Detail am Rande: In der neuesten Fassung beherrscht die CryEngine 3 auch 3D-Darstellung.

Der Schwerpunkt der GDC lag erneut auf dem Bereich der Spielentwicklung. Viele kleine Teams waren vor Ort, um ihre Spiele zu präsentieren – manche verschenkten ihre Produkte, die z.B. aus Universitätsprojekten entstanden, andere suchten einen Vertriebspartner.

Aufgefallen ist uns der sechsköpfige Trupp von Illfonic, der an zwei Spielen arbeitet, darunter ein flotter Arena-Ego-Shooter namens "Nexuiz". Damit wollen sie ab Sommer das ihrer Meinung nach unterrepräsentierte Genre im PS3- und Xbox-360-Downloadsektor aufwerten.

Kost' gar nix!

Die positive Überraschung der GDC war für uns die Qualität der kostenfreien Browserspiele – wer Facebook-Dutzendware wie "Mafia Wars" kennt, ist von der Qualität anspruchsvoller Abenteuer wie "Petroglyph" oder "Dragon's Nest" überrascht.

Wie jedes Jahr deckten die GDC-Vorträge zahlreiche Facetten ab: Der "Sims"-Schöpfer Will Wright trat überraschend zu einem Referat über sein Leben als unabhängiger Entwickler an – Sid "Civilization" Meier sprach über die "Psychologie des Spiele-Designs" (Bild rechts unten).

Am interessantesten fanden wir die Veranstaltung mit "Final Fantasy XIII"-Director Motomu Toriyama (links unten): Der erklärte, dass das Rollenspiel anfangs für die PS2 entwickelt wurde, sogar das ganze Kampfsystem sei schon fertig gewesen. Einen Großteil der Zeit verbrachten die Programmierer demnach damit, die Optik und das Design auf aktuellen



Stand zu bringen. Insgesamt hinterließ die GDC trotz der Verkleinerung und der aktuellen finanziellen Engpässe der Branche ein vorsichtig optimistisches Bild für die Zukunft. Obwohl es in der Jobbörse weniger Stände gab, suchen die Firmen allmählich wieder neue Leute. Und obschon die Veranstaltung sicher niemals so glamourös oder pompös wie E3 oder gamescom wird, wird hier etwas viel Wichtigeres auf den Weg gebracht – die Zukunft unseres Hobbys. Deswegen möchten wir nie auf die GDC verzichten. *ali/us*





Fotos © Arthur Koch

Xbox 360 Shoooooting Festa 2010

TOKIO • Ende Februar wurde im Elektronik-Mekka Akihabara das "Xbox 360 Shoooooting Festa 2010" gefeiert. Obgleich sich die Xbox 360 in Japan nur schleppend verkauft, haben die Shoot'em-Up-Vordenker Cave und andere Ballerspiel-Studios die Xbox 360 zu der Shoot'em-Up-Konsole der Stunde erhoben. Zahlreiche exklusiv-exquisite Shooter sind bereits erschienen – weitere folgen. Um Letzere zu feiern, veranstaltete Microsoft besagtes "Shoooooting Festa 2010".

Neben den Entwicklern namhafter Studios waren die Spiele die Stars: G.rev-Präsident Hiroyuki Maruyama zeigte Teil 2 des Baller-Prügel-Hybriden "Senko no Ronde" – der Nachfolger mit dem Namenszusatz "DUO" glänzt mit mehr Kämpfern und kräftigen Farben, er erscheint in Nippon Ende April. SNK Playmore präsentierte ein Download-Spiel: "The King of Fighters: Sky Stage" erinnert optisch wie spielerisch an "Shikigami no Shiro".

Dann kamen die Ballerspiele aus dem Hause Cave: zunächst "Ketsui: Kizuna Jigoku-tachi Extra" – eine Umsetzung der Arcade-Knallerei "Ketsui". 2008 erschien bereits eine DS-Umsetzung, die beleuchtete jedoch nur einen Aspekt des Originalspiels (Boss-Rush). Die Xbox-360-Portierung soll den Fauxpas ausbügeln – sie landet im April als Vollpreistitel in japanischen Läden. Nicht minder spannend ist die Ankündigung einer "Guwange"-Portierung. Bislang ebenfalls Arcade-exklusiv vermittelt das kultig-blutige Vertikal-Shoot'em-Up aus dem Jahr 1999 einen guten Eindruck von Caves Bullet-Hell-Interpretation jener Zeit.



Mäßig Kugeln: "Death Smiles II" (oben). Massig Kugeln: "KoF: Sky Stage" (rechts).

Schließlich zeigten die Japaner noch ihren Horizontal-Scroller "Death Smiles II" – der Gothic-Lolita-Ballerspaß erscheint erneut exklusiv für die Xbox 360. Leider wohl wieder mit nervigem Regionalcode. *ms*

"Tekken"-Fans unter sich – Damagermany in Frankfurt



Geübt wurde auch an HD-Glotzen, Turnierkämpfe fanden dann aber in Standardauflösung statt. Mehr Fotos vom Turnier findet Ihr auf www.damagermany.com.

FRANKFURT • Am 27. Februar flogen am Main die Fäuste: Der Organisator und ehemalige deutsche "Tekken"-Meister Sabri Badri und sein Team luden zum "Tekken 6"-Turnier Damagermany. Nicht nur aus Deutschland, auch aus Italien, Spanien und sogar Korea kamen die Profis – 160 Kämpfer traten erst in Pools, dann in Ausscheidungsmatches gegeneinander an. Funk-Controller waren verboten, wer mit DualShock-3-Pad antreten wollte, musste den Akku entfernen und sich per Kabel mit der Konsole verbinden. Die Turniermatches wurden nur an SD-Röhren-TVs ausgetragen, um Bild-Verzögerungen auszuschließen.

Viele Teilnehmer brachten ihr eigenes Handwerkszeug mit: Fabian "T. Virus" Hausen aus Berlin zum Beispiel schwört seit Jahren auf seinen PSone-Controller ohne Analogstick, den er per USB-Adapter an die PS3 anschließt: "Es gibt Pad- und Stick-Spieler", erklärt er. "Für mich fühlt es sich mit dem alten Pad am besten an, die Sticks wären nur im Weg".

Die neuen Charaktere, vor allem Bob und Lars, waren neben Altmeistern wie Heihachi und Kazuya im Turnier reichlich vertreten. Spät in der Nacht fiel schließlich die Entscheidung: Knee aus Korea schlug seinen Landsmann Nin und beanspruchte die Damagermany-Krone. *tn*

2. Deutsche Mega Drive Meisterschaft – digitaler Sechskampf

NÜRNBERG • Mit dem Segen von Sega fand Ende Februar zum zweiten Mal die Deutsche Mega Drive Meisterschaft statt. In den Räumen des Fachhändlers Konsolerie in Nürnberg traten 18 Teilnehmer im Kampf um das 'Goldene Joypad' an. Im K.o.-System ließen die Kontrahenten an sechs 16-Bit-Klassikern die Muskeln spielen: "Super Street Fighter II", "Mega Bomberman", "Sonic", "Dr. Robotnik's Mean Bean Machine", "NBA Jam T.E." und "Micro Machines 2". Punkte gab es jeweils für Teilnahme und Siege in den Disziplinen – gewonnen hat Richard Neumann. Die Ergebnisse findet Ihr unter http://megadriveturnier.blogspot.com. Für den Spätsommer ist eine Neuauflage geplant, im Oktober steht die Europameisterschaft an. *jo*

An drei Stationen kämpften die Athleten parallel um Punkte für den Gesamtsieg.

"Meine Stärken liegen bei Micro Machines."

M! sprach mit dem Mega-Drive-Meister Richard Neumann. Der 27-jährige Elektrotechnik-Student aus Braunschweig erreichte in einem durchwachsenen Teilnehmerfeld bei fünf von sechs Disziplinen das Finale.

M! Games: Herzlichen Glückwunsch zur Meisterschaft! Wie viele Groupies haben Dir schon ihre Telefonnummer zugesteckt?
Richard: Leider keine, aber wir gehen ja nachher noch etwas trinken.

Wo lagen heute Deine Stärken?
Meine Stärken liegen immer bei "Micro Machines". Eigentlich auch bei "Sonic". Bei "Bomberman" war ich selbst überrascht, dass ich so weit gekommen bin.

Wie hast Du Dich auf die Meisterschaft vorbereitet?
Ich treffe mich alle zwei Wochen mit einem Kumpel, um zu zocken. Seit die Turnier-Spiele bekannt sind, haben wir vermehrt diese Spiele trainiert. Auch schon als Jugendlicher habe ich mit der Familie irrsinnig viel gezockt und versucht, meinen größeren Bruder zu besiegen. Außerdem ist das Mega Drive tatsächlich meine einzige Konsole.

Was lässt sich an dem Turnier verbessern?
Es hat mir gut gefallen. Beim nächsten Mal könnte man noch mehr Klassiker für mehr Abwechslung nehmen, z.B. "Eternal Champions".









Yaya Han – Cosplay-Superstar

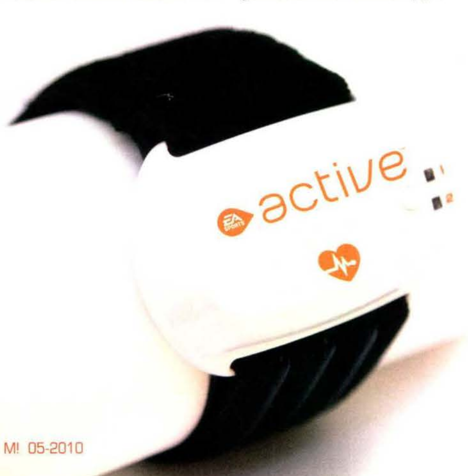
USA • Die gebürtige Chinesin Yaya Han ist nicht nur hübsch anzusehen, sondern ein echter Cosplay-Promi. So war sie mehrfach Gast in der deutschen AnimaniA und dem italienischen Männermagazin Max, zierte das Cover der mexikanischen Cosplaymix und ist ein begehrtes Fotomotiv auf Conventions. Obwohl Yaya einen großen Teil ihrer Kindheit hier verbracht hat, ist die Chance, sie auf einer deutschen Con zu erspähen, gering – meist besucht sie nur die Cosplaymessen ihrer Wahlheimat USA.

Erfreulicherweise beschränkt sich Yaya bei der Auswahl ihrer Kostüme nicht auf ihre großen Leidenschaften Manga und Anime, sondern mutiert schon mal zum lasziven Gamebabe – das freizügige Bodypainting oben ähnelt aber nur zufällig den "Yakuza"-Tätowierungen. Weitere Bilder der schönen Asiatin findet Ihr im Internet auf yayahan.com. *ms*

Fit im Herbst – dank Pulsmesser

DEUTSCHLAND • Electronic Arts baut die "Active"-Marke konsequent zur Fitnessreihe aus. Unter dem Arbeitstitel "Active 2.0" kündigt der Publisher ein neues Workout-Spiel an, das im Herbst nicht nur für Wii, sondern auch für die PS3 erscheint.

Der Clou im dritten Ableger ist das kabellose Steuerungssystem inklusive neuer Arm- und Beinschlaufen, die mit Bewegungssensoren versehen sind. So habt Ihr während der Leibesübungen Arme und Beine frei – die aus den Vorgängern bekannte Problematik mit der rutschenden Beinschlaufe sollte damit gelöst sein. Ein mitgelieferter Pulsmesser überwacht zudem die Herzfrequenz und hilft, die Intensität des neunwöchigen Trainingsplans in Echtzeit auf dem Bildschirm zu überwachen. Eure Workout-Daten stellt Ihr dann online und vergleicht sie mit einer globalen Online-Community. *pu*





Träller-Trio zum Frühjahrs-Singen

DEUTSCHLAND • Innerhalb von vier Wochen beglückte Microsoft Karaoke-Fans mit zwei Auskopplungen seiner Mitsing-Reihe "Lips". "Party Classics" und "I Love the 80s" bieten je 40 Original-Songs und trumpfen mit der besten Stimm- und Rhythmuserkennung aller derzeit erhältlichen Musikspiele auf. Im Gegensatz zu den bislang drei erhältlichen "Lips"-Episoden erscheint das aktuelle Duo nicht als Mikrofon-Bundle – dafür erkennt das Spiel alle gängigen USB-Mikros. Dritter Träller-Mitstreiter im Bunde ist "Karaoke Revolution" für PS3 und Wii, das Konami-unüblich ausschließlich auf Lizenz-Songs setzt. 75 meist aktuelle Lieder (u.a. von Katy Perry und Kings of Leon) findet Ihr auf der Disk, allerdings ohne die beliebten Musikvideos – stattdessen performen editierbare Polygon-Avatare. Die billig wirkenden Gesangslinien passen zur ungenauen Karaoke-Mechanik. *pu*



"Uncharted 2" räumt beim Spiele-Oscar ab

LAS VEGAS • Naughty Dogs "Uncharted 2: Among Thieves" war einer der Kritikerlieblinge 2009. Mitte Februar 2010 räumte der PS3-Action-Hit bei den 13. Annual Interactive Achievement Awards, kurz AIAS, ab.

Insgesamt zehnmal stand das Spiel auf dem Siegertreppchen und gewann Preise für das "Spiel des Jahres" oder "Beste Spielregie". Konkurrent "Modern Warfare 2" musste sich dagegen mit dem Titel "Bestes Actionspiel" begnügen. Weitere Preisträger waren "Dragon Age: Origins" als bestes Rollenspiel, "FIFA 10" als bestes Sportspiel und "Flower" als bestes Casual Game. Daneben wurde Veteran und Activision-Mitbegründer David Crane ("Pitfall") mit dem ersten "Pioneer Award" ausgezeichnet.

Die Veranstaltung wird von der "Academy of Interactive Arts and Sciences" organisiert, die sich nicht nur namentlich an die Organisatoren der Oscarverleihung anlehnt. Ähnlich wie in Hollywood dürfen nur ausgewählte Branchenprofis ihre Stimme abgeben. Neben den Awards organisiert die Academy den Branchentreffpunkt D.I.C.E., bei dem Designer aus aller Welt über die Zukunftsperspektiven ihres Medium diskutieren. *am*

Itagaki ist zurück, Cing vor dem Aus



JAPAN • Nachdem sich Tomonobu "Dead or Alive" Itagaki im Juli 2008 von seinem Arbeitgeber Tecmo getrennt hatte, war es lange still um den selbstbewussten Sonnenbrillenträger. Jetzt wissen wir mehr: Statt sich einem namhaften japanischen Hersteller anzuschließen, gründete er mit den alten Kollegen der Team-Ninja-Truppe ein unabhängiges Entwicklerhaus mit dem klangvollen Namen Valhalla Game Studios. Dort stehen aktuell etwa 45 Leute in Lohn und Brot, auf der Webseite werden weitere Stellen ausgelobt. Details zu den künftigen Valhalla-Spielen gibt es hingegen noch nicht.

Weniger gute Nachrichten gibt es vom Nippon-Studio Cing: Der 1999 gegründete Entwickler machte sich mit Nischen-Software wie den "Another Code"-Titeln, "Hotel Dusk" und "Little King's Story" einen Namen. Wegen eines Schuldenhaufens von 256 Mio. Yen (ca. 2,1 Mio. Euro) musste das Team Anfang März Insolvenz anmelden. Was aus den aktuellen in Entwicklung befindlichen Krimi-Titeln "Last Window" und "Again" (beide DS) wird, ist nicht bekannt. *ms*

Independent Games Festival 2010

SAN FRANCISCO • Im Rahmen der Games Developers Conference wurden Mitte März die 12. Annual Independent Game Awards verliehen. Mit seinem Koop-Stealth-Game "Monaco" avancierte Außenseiter Andy Schatz (Pocketwatch Games) zum großen Gewinner und heimste den 'Seumas McNally Grand Prize' für das beste Indie-Spiel und das beste Gamedesign ein.

Die Idee hinter "Monaco" ist schräg: "Gauntlet" trifft auf "Ocean's Eleven". Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Einbrechers und muss mit drei Kollegen Computer hacken, Wachen austricksen und Safes knacken. Die Idee klingt reizvoll, der Look ist charmant auf retro getrimmt – Andy Schatz will noch mindestens ein Jahr an dem Titel feilen, seine Version für den Wettbewerb war erst knapp sechs Wochen alt. Die Konkurrenz kam gegen so viel kriminelle Energie nicht an: Das hochgehandelte Jump'n'Run "Super Meat Boy" sowie die Stuntman-Sim "Joe Danger" von Hello Games gingen leer aus. *am*





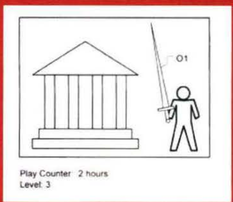
Coup gelungen: Das pixelige Ganoven-Abenteuer "Monaco" (links) brachte seinem Erfinder Andy Schatz (rechts) den Sieg und 20.000 US-Dollar Preisgeld.

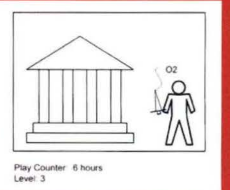
Fragwürdiges Spieledemo-Konzept von Sony

USA • Anfang März meldete Sony eine neue Art der Spiele-Demo als Eintrag beim amerikanischen Patentamt an: Der Spieler erhält zunächst ein (fast) komplettes Spiel – je nachdem, wie oft bzw. wie lange er die Demo nutzt, fallen nach und nach essenzielle Features weg. Ein gutes Beispiel hierfür liefert die unten abgebildete Patent-Skizze: Am Anfang der Demo verfügt der Held über eine mächtige Waffe, später nur noch über ein Stummel-Spießchen. Ebenfalls ins Auge gefasst hat Sony die Beschränkung der verfügbaren Levels, z.B. der Strecken bei einem Rennspiel: Je öfter Ihr die Demo startet, desto weniger Kurse stehen zur Verfügung – erst nachdem Ihr gegen Zahlung eines Geldbetrags die Vollversion freischaltet, ist wieder die volle Pistenzahl anwählbar.

Sony nennt noch weitere Beschränkungsmöglichkeiten – die Hersteller könnten auch am Sound, den Farben oder der Helligkeit drehen. Kann der Spieler mit solchen Einschränkungen leben, verzichtet er auf die Kosten zum Freischalten aller Features – wem die Software aber gefallen hat, der wird vermutlich seinen Geldbeutel belasten.

Die Konsequenzen für uns Spieler sind schwer abzusehen – noch sind viele Fragen offen: Wird diese Art der Demo kostenlos sein? Kommt sie als Disc-Version in den Handel oder wird sie nur digital vertrieben? Außerdem ist zu befürchten, dass dieses Konzept Raubkopierern Tür und Tor öffnet – wenn das komplette Spiel erst auf der Platte liegt, scheint der Schritt, diesen Zustand permanent zu erhalten, ein leichter. *ms*





Gemein: Nach sechs Spielstunden wäre von Eurer stattlichen Klinge nicht viel übrig.

Ab InDie Zukunft

Unabhängige Spielentwickler sind groß im Kommen. M! stellt Euch jeden Monat einen heißen Kandidaten für den Indie-Entwickler-Thron vor. Diesmal das Team:

Ska Studios

Katzen, Punkrock und ein Haufen Zombies. Genau diese Formel ist das Erfolgsgeheimnis der Ska Studios, beheimatet im US-Bundesstaat New York. Multitalent James Silva kümmert sich um das Spieldesign, Dustin Burg übernimmt das Marketing – dazwischen werden zwei Katzen gefüttert. Klingt etwas unprofessionell, aber mit just dieser Arbeitseinstellung gelang den beiden das erfolgreichste Spiel im Xbox-Live-Indie-Kanal: "I MAED A GAM3 W1TH Z0MB1ES 1N IT!!!1".

Schon als kleines Kind begann James Silva, heute 28, mit Zeichnungen auf Papier, später programmierte er laut eigener Aussage "schreckliche" Textadventures in BASIC. Trotzdem dauerte es noch einige Jahre, bis sein Entschluss reifte, die Spiele-Entwicklung zu seinem Beruf zu machen. Entscheidend waren die Rollenspiele des Indie-Pioniers Jeff Vogel. "Dass jemand nach seinen Bedingungen vom Spielemachen leben konnte, war für mich unglaublich inspirierend", so Silva.



"The Dishwasher": Ein untoter Tellerwäscher auf den Spuren von Bruce Lee – spielerisch umstritten, optisch cool.

XNA als Erleuchtung

Im vierten Jahr seines Studiums der Computerwissenschaften machte Silva erste Erfahrungen mit Microsofts Entwicklerwerkzeug XNA. Noch heute bezeichnet er sich als lausigen Programmierer – so war das neue Entwicklungstool, dem er seitdem die Treue hält, eine Offenbarung für ihn. Davon beflügelt, nahm Silva 2007 am Nachwuchswettbewerb DreamBuildPlay teil und gründete die Ska Studios, damit sein Unterfangen etwas offizieller klang. Sein Spiel hieß "The Dishwasher: Dead Samurai" und war ein 2D-Action-Plattformer mit einem untoten Tellerwäscher auf blutigem Rachefeldzug. Inspirationsquelle: Bruce Lee. Wer will, der kann als Eingabegerät seinen Gitarrencontroller benutzen und inzwischen sogar passende T-Shirts zum Spiel kaufen. "The Dishwasher" hatte seine Ecken und Kanten, aber es demonstrierte eindrucksvoll, was ein Programmierer mit XNA leisten kann.



"I MAED A GAM3 W1TH Z0MB1ES 1N IT!!!1": "Geometry Wars" trifft "Left 4 Dead" – für 80 Punkte.

Überraschenderweise gewann das Spiel den Wettbewerb und Silva wurde für kurze Zeit zum Poster-Boy der XNA-Szene. Er tauchte in Promo-Videos auf und eilte von einem Interviewtermin zum nächsten.

"The Dishwasher" verkaufte sich ordentlich, doch echter Erfolg stellte sich erst mit dem Twin-Stick-Shooter "I MAED A GAM3 W1TH Z0MB1ES 1N IT!!!1". Rachel Gosling vom Onlinemagazin Twin Galaxies nennt den Titel ein ideales Beispiel für das typische Indie-Game: "Das Spiel ist clever und nerdig – und gibt das auch noch offen zu." Der Titelsong ist ein echter Ohrwurm – laut und schräg, komponiert und gesungen von Silva selbst. Über 200.000 Spieler ließen sich zum Kauf des 1 Euro günstigen Spiels bewegen.

Nach diesem Erfolg machten die Ska Studios ein großes Geheimnis um ihr neues Spiel "Charlie Murder". Laut offizieller Pressemitteilung haben sich die Entwickler die Lizenzrechte der gleichnamigen (aber unbekannten) Punkrock-Band gesichert und entwerfen einen blutrünstigen Koop-Brawler im Stil von "Castle Crashers".



"Charlie Murder": blutiger Prügler, exklusiv für Xbox 360.

Wer sich im Internet auf die Suche nach der Formation begibt, findet allerdings nur einen Namen: Komponist und Sänger James Silva.

Der bleibt geheimnisvoll: "Entweder werdet ihr für mindestens ein Jahr nichts mehr von dem Spiel hören oder es kommt in einem Monat raus." Der Grund für die vage Terminangabe ist wohl folgender: Erst kürzlich hat James eine Fortsetzung zu "The Dishwasher" angekündigt – "Vampire Smile" soll erscheinen, "wenn es fertig ist". Zwei Dinge dürfen dann nicht fehlen: Punkrock und ein Haufen Zombies. *am*

"ICH HABE MIR SELBST BEIGEBRACHT, WIE MAN SPIELE MACHT!"



M! im Gespräch mit Spieldesigner James Silva.

M!: Hast Du einen Ratschlag für Game Designer, die an ihrem ersten Spiel sitzen?
Fangt klein an und lasst euch Zeit. Ich habe jahrelang ziemlich üble Spiele gemacht, bis ich den Dreh raushatte. Viele Newcomer in der XNA-Szene wollen gleich Spiele wie "Dishwasher" schreiben – "nur besser". "Dishwasher" hat zwar viele Fehler, aber dennoch steckt darin die Erfahrung von über 10 Jahren Hobby-Spiele-Entwicklung.

Wie sah Deine Ausbildung aus?
Ich habe ein Semester Visual Basic an der Volkshochschule besucht und mir danach selbst beigebracht, wie man Spiele macht. Die Sachen, die ich in der Schule gelernt habe, waren dazu nicht zu gebrauchen. Das meiste, was ich heute bei XNA nutze, habe ich entweder selbst entwickelt oder mir durch Tutorials erarbeitet.

Hältst Du die Theorie also für unwichtig?
Nein, sie ist schon wichtig – aber man muss ein Gespür entwickeln, was für ein gutes Spiel notwendig ist; viele talentierte Programmierer vergessen das. Ich mag Titel, die mich in ihrer Welt willkommen heißen, selbst wenn sie voll von Dingen ist, die mich umbringen wollen.

Zu "Dishwasher" und Bruce Lee: Betreibst Du eigentlich selbst Kampfsport?
Früher habe ich Tae Kwon Do gemacht – aber das geht heute nicht mehr. Der Respekt dafür lebt aber in mir weiter!



ANGEFASST



Vor wenigen Tagen erschien "Street Fighter IV" als App-Store-Downloadversion. Prügelfans rümpften bereits bei der Ankündigung des Beat'em-Ups auf einer Plattform ohne haptische Tasten die Nase. Ich persönlich hingegen mag die Interaktion zwischen Mensch und Maschine mit meinen eigenen Pfoten. Noch sind wir sicherlich zwei Generationen vom "Minority Report"-Sci-Fi-Computertisch entfernt, die einfache Berührung der iPhone-Menüoptionen schütteln sich jedoch intuitiver aus dem Handgelenk, als sich auf dem altehrwürdigen Gamepad dreimal runter, zweimal rechts und einmal X drücken lässt.

Die Steuermechanismen für iPhone-Spiele sind vielfältig. Rennspielboliden pressen ihren heißen Gummi dank Accelerometer-Beschleunigungssensoren in den Asphalt. Bei Taktik- und Knobelspielen grabscht Ihr auf den berührungsempfindlichen Bildschirm oder schnattert Sprachbefehle ins Mikrofon. Zugegeben: Traditionelle Joystick-Genres wie Jump'n'Run, Ego-Shooter oder Hack'n'Slay bleiben ein (berührungs-)empfindliches Problem. Und obwohl der Spieler in Capcoms eingangs genanntem Prügelspiel einige imposante Hadouken aufs "Street Fighter"-Parkett zaubert – das digitale Abbild eines Steuerkreuzes kann die physische Wahrnehmung der Daumenauflagen nur bedingt ersetzen.

Insbesondere die ersten inoffiziellen Emulator-Portierungen der Jailbreak-Szene litten unter dem fehlenden Tasten-Feedback. Plattformklassiker wie "Rocket Knight Adventures" waren schlicht unspielbar. Die Idee des 'iJoyPads' als Ansteck-Hardware für den Ersatz eines Spiele-Steuerknüppels war schnell geboren – die Finalisierung des Zubehörs lässt jedoch schon seit zwei Jahren auf sich warten...

Angesteckt

Im letzten Frühling kündigte Apple die Öffnung seiner Dock-Schnittstelle für offizielles Drittanbieter-Zubehör an. Fast ein Jahr nach dieser Bekanntgabe ist immer noch keine Controller-Hardware im Markt angekommen. Gerüchte, dass Apple die vorgelegten Produktmuster mit verklausulierten Richtlinien knebelt, halten sich hartnäckig. Anders lässt es sich meiner Meinung nach auch nicht erklären, warum es bislang kein einziger Third-Party-Anbieter geschafft hat, wenigstens ein offizielles Statement zu veröffentlichen. Produktankündigungen machen für gewöhnlich schneller die Runde, als eine Marktreife absehbar ist.

Spätestens mit dem iPad muss sich etwas ändern: Grandios fände ich die Freigabe der unnötig eingezäunten Bluetooth-Verbindung, über die das 9,7-Zoll-Breitbild-Handheld mit einem PlayStation-3-Pad kommunizieren könnte. Als strahlender Mega Man den ollen Dr. Wily per PS3-Controller über 2D-Plattformen durch eine 1024 x 768 Pixelwelt jagen? Ich wäre einer der ersten Käufer!

Auch wenn Microsoft mit Project Natal Steuerkreuz und Buttons gänzlich abschaffen möchte, Sony mit PlayStation Move den Trampelpfad von Nintendos Wii beschreitet und ich neuen Bedienkonzepten grundsätzlich aufgeschlossen gegenüberstehe: Ein traditioneller Spiele-Controller verbindet! Er ist bester Freund, schlimmster Feind und treuester Mitstreiter in einem. Er lässt sich gegen die Wand pfeffern und für schlechte Rennspiel-Rundenzeiten verantwortlich machen. Aus diesem Grund müssen sich Bewegungssteuerung und klassische Gamepad-Navigation nicht ausschließen, sondern können alte und neue Generationen von Videospielen verknüpfen. Der Gamepad-Anschluss für das iPhone OS wäre ein kleiner Schritt für eine Firma, aber ein großer Sprung für die Videospielgemeinde.

Alexander Olma ist iPhone-Junkie und Verfasser von iPhoneBlog.de

TOP 5 GAMES DES MONATS

Street Fighter IV
Beat'em-Up • Preis: 7,99 €



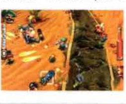
Zum stolzen Preis duellieren sich Ken, Ryu und sechs weitere Rivalen im Solo- und lokalen Mehrspieler-Modus.

Final Fantasy I & II
Rollenspiel • Preis: jeweils 6,99 €



22 Jahre später: Square Enix schickt die Anfänge seiner populärsten Franchise als aufgepeppte Klassiker in den App Store.

Guerilla Bob
Action • Preis: 2,39 €



Da wird Rambo blass: Dual-Stick-Shooter im Comic-Gewand mit aktueller Auszeichnung vom Independent Games Festival 2010.

Radio Flare Redux
Shoot'em-Up • Preis: 2,39 €



Besser als die Loveparade: seitwärts scrollendes Musik-Shoot'em-Up mit Disco-, House- und Techno-Klängen.

Raging Thunder 2
Rennspiel • Preis: 3,99 €



Adrenalin statt Simulation: rasant-rüpelhafte Rennspielkost, die Euch mit Höchstgeschwindigkeit über 3D-Strecken hetzt.

COM!NG

DAS SPIELE-PROGRAMM DER NÄCHSTEN MONATE

Auf Ulrichs Radar...



EBBE UND FLUT

Dass sich im Weihnachtsquartal die hochkarätigen Spielveröffentlichungen häufen, haben wir gelernt. Ein ungewohntes Bild ist es dagegen, wenn die Hersteller zu scheinbar harmlosen Zeiten eine Software-Attacke starten. Zwei Kuriositäten sind mir diesbezüglich aufgefallen: So frage ich mich, was Sony dazu bewegt haben mag, im gerade abgelaufenen ersten Quartal zwei seiner drei Veröffentlichungen am gleichen Tag auf Deutschland loszulassen. "Heavy Rain" und "White Knight Chronicles" erschienen beide am 26. Februar. Der französische Psychokrimi ist dabei offensichtlich das Vorzeigeprodukt und wurde mit einer massiven Werbekampagne bedacht. Das japanische Rollenspiel dagegen ging medial unter – so drängt man ein Nischenprodukt mit ohnehin kleiner Zielgruppe noch konsequenter ins Abseits.

Gnadenlos überladen wird die zweite Mai-Hälfte: Dort tummeln sich gleich ein halbes Dutzend prominenter Titel für PS3 und Xbox 360. Zwischen dem 21. und dem 28. Mai erscheinen u.a. "Alan Wake", "Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4", "Red Dead Redemption", "ModNation Racers", "Split/Second: Velocity" und "Blur". Besonders bitter die Situation für die beiden letztgenannten Rennspiele: Sowohl "Blur" als auch "Split/Second" hätten ursprünglich bereits letztes Jahr an den Start gehen sollen, nun kommen sie sich wieder ins Gehege.

COM!NG
PS3 • 360 • Wii

	SPIELE-TERMINE						APRIL
S.34	Dead to Rights Retribution (nur EU-Ausland)	Namco-Bandai	Action	PS3	360		16.4.
	Der Bauernhof	astragon	Simulation			Wii	28.4.
	Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	Warner	Action			Wii	16.4.
	FIFA Fußball-Weltmeisterschaft Südafrika 2010	Electronic Arts	Sport	PS3	360	Wii	29.4.
	Iron Man 2	Sega	Action	PS3	360		
NEU	K11 - Kommissare im Einsatz	Seven One	Adventure			Wii	
S.36	Monster Hunter Tri	Capcom	Rollenspiel			Wii	23.4.
	My Body Coach	Big Ben Interactive	Fitness			Wii	
	NatGeo Quiz! Wild Life	F + F Distribution	Denkspiel	PS3	360	Wii	23.4.
S.38	Nier	Square Enix	Rollenspiel	PS3	360		23.4.
	Rune Factory Frontier	Deep Silver	Rollenspiel			Wii	2.4.
UPDATE	Sakura Wars: So Long, My Love	Flashpoint	Rollenspiel			Wii	9.4.
S.34	Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	Action		360		15.4.
S.42	Super Street Fighter IV	Capcom	Beat'em Up	PS3	360		30.4.

Dead to Rights Retribution

16. April (EU-Ausland) • Action • PS3 / 360

Wir zockten Namcos brutale Third-Person-Knallerei halb durch und berichten hier wohl das letzte Mal über das Spiel – denn die USK hat dem Titel die Freigabe verweigert, der Weg auf den Index ist vorprogrammiert.

Spielerisch hat uns der Actionreißer anfangs enttäuscht – wir vermissen die Sprung-und-Hecht-Mechanik der Vorgänger und klagen über hampelige Animationen sowie doofe Gegner. In puncto Design bleiben die ersten der insgesamt neun Welten blass – generische Levelschläuche durch Hinterhöfe und Lagerhallen gehen nahtlos in einfallslose Levelschläuche durch U-Bahnschächte und Abwasserkanäle über. Nach gut zwei Stunden Spielzeit ziehen (grafische) Abwechslung, Tempo und taktischer Anspruch an: Mit etwas Übung machen die brutalen Finishing Moves trotz der unhandlichen Buttoneingaben richtig Laune; zudem lernt Ihr, die Zeitlupe sowie Euren vierbeinigen Partner Shadow klug einzusetzen. Die grafisch gefällige Mischung aus Ballereien (inklusive Deckungsmechanik), Prügeleinlagen und Knochenbrecher-Kills wächst nie über sich hinaus, bietet aber kernige Action-Unterhaltung. Richtig cool sind die (zu seltenen) Schleichpassagen im Körper des Hundes (unteres Bild): Shadow wittert die Feinde durch Wände hindurch, huscht auf sanften Pfoten durchs Level und ist dabei so leise wie tödlich – fiese Bisse in den Unterleib und Kratzattacken inklusive.

Super Street Fighter IV-Turnier

30. April • Schwäbisch Gmünd

Wer an Deutschlands erstem "Super Street Fighter IV"-Turnier teilnehmen möchte, meldet sich ab sofort unter www.neutrons-cinemasters.de an. Die Teilnahme kostet online 12 Euro, an der Abendkasse 15 Euro. Wer nur das Rahmenprogramm genießen und sich zwanglos mit Freunden im 'Casual Play'-Bereich prügeln möchte, zahlt schmale 8 Euro. Turnierkämpfer bringen ihren eigenen Controller mit, vorausgesetzt er ist Xbox-360-kompatibel und mit einem USB-Anschluss versehen. Zu gewinnen gibt es neben einer PS3 edle Tournament Editions von Mad Catz' neuen "Super Street Fighter IV"-Fightsticks.





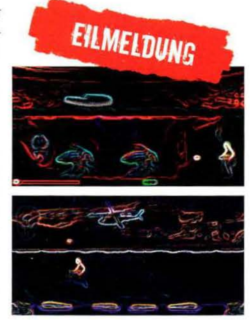
Rammspiel

Juni • Action • PS3 / 360

Feuer frei! Die deutschen Skandalrocker von Rammstein erhalten ihr höchsteigenes Videospiel. Schon im Juni wird das "Rammspiel" via PlayStation Network und Xbox Live Arcade auf Eure HD-Konsolen losgelassen.

Mit Stromgitarre und Flammenwerfer bewaffnet säubert Ihr als pixeliger Muskel-(Linde)mann 2D-Levels vom Feindvolk. Laut Aussage des japanischen Entwicklerstudios Shigatsu Baka orientieren sich die Levels thematisch an bekannten "Rammstein"-Motiven – freut Euch auf den Sadomaso-Keller, eine Reise zur See oder das Treffen mit der Dirne Moskau.

EILMELDUNG



Splinter Cell: Conviction

16. April • Action-Adventure • 360

Die neue Preview-Version zeigt: Im Vergleich zu den Vorgängern oder der PS3-Konkurrenz "Metal Gear Solid 4" spielt sich "Conviction" seichter, aber nicht einfacher. Das Deckungssystem und das Mark & Execute-Feature erinnern dabei stark an "Rainbow Six Vegas 2".



NIER

Blutige Action mit Rollenspiel-Anleihen? Nippon-RPG mit Action-Kampfsystem? Viel Spielspaß trotz müder Technik?

Vor gut sechs Monaten habe ich im Rahmen unserer Titelgeschichte erstmals und ausführlich über "Nier" berichtet. Weil mir die rührende Geschichte des Titels imponiert hat. Weil das Design der Spielwelt einzigartig und die Musikuntermalung traumhaft ist. Weil ein erwachsenes Actionspiel aus dem Hause Square Enix etwas Besonderes darstellt. Jetzt hatte ich die Möglichkeit, den grimmigen Hauptcharakter Nier für einige Stunden durch eine weit fortgeschrittene Version des Spiels zu lotsen. Und weil ich nach wie vor an die Qualitäten des Titels glaube, kloppte ich mich während der ersten 30 Minuten durch einen spielerisch trägen und holprig inszenierten Prolog – Nier führte seine Klinge noch ohne die erwünsche Wucht, stete Wellen gleicher, anspruchsloser Gegner wankten teilnahmslos in unser Messer.

Wenig später erhielt ich meine Belohnung: Vor mir tat sich eine Spielwelt auf, die Rollenspieler und "Shadow of the Colossus"-Fans gleichermaßen strahlen lässt. Weite, karge Ebenen mit den verträumten Mauer-Gerippen einer untergegangenen Zivilisation. Die Spottrufe des Kollegen Michael "PS2-Grafik oder was?" prallten an mir ab. "Nier" versprüht trotz der altbackenen Animationen und wenigen Details mehr Charme als der 43. Shooter mit Unreal-Engine-3-Power. Zudem sorgen die gefühlvollen Klänge des Soundtracks für wohlige Weltuntergangsstimmung – wenn sich mein Held Nier um seine sterbenskranke Tochter Yonah sorgt, dann sorge ich mich mit. Und weil Nier der Krankheit den Krieg angesagt hat, sucht er nach einem Zusammenhang zwischen den rätselhaften Schattenwesen, die seit Kurzem die Ebenen unsicher machen, und der tödlichen Runenpest.

Während meiner ersten echten Mission erfahre ich viel Wissenswertes über Kampfsystem, Spielstruktur und Steuerung: Nach zwanglosen Textbox-Plaudereien mit den Dorfbewohnern sagt mir die Bibliothekarin, dass meine Tochter stiften gegangen ist. Um ihrem Papa die Sorgen zu ersparen, hat sich das liebe Mädel selbst auf die Suche nach einem Heilmittel gemacht. Bravo – der Schuss ging nach hinten los. Auf dem Weg zur vermissten Tochter meistert der jetzt recht besorgte Nier kleine Hüpf- und Kletterpassagen, verschiebt ein paar Kisten, findet versteckte Schlüssel und kämpft sich den Weg zu einem malerisch gelegenen Tempel frei. Ich sprinte durch enge Täler, ziehe unzähligen Schattenwesen einen Scheitel, sammle neue Schwerter und freue mich immer wieder, wie sehr mich Niers Welt fasziniert. Trotz wenig Variabilität beim Schwertkampf, trotz manch ungünstigem Kamerawinkel.

Als ich kurz vor Yonahs Rettung stehe, stellen sich mir zwei ulkige Rittermonster in den Weg, deren Rüstungen in schönstem HD-Glanz strahlen. Zumindest so lange, bis mein Zauberbuch (mit dem klangvollen Namen Grimoire Weiss) eine Flut roter Kugeln auf die Feinde spuckt und sie mit Speeren spickt. Der Bossfight ist kurzweilig, knackig und fantasievoll. "Weiter so", denke ich mir und freue mich diebisch auf die Vollversion von "Nier"... *ms*



PS3 Lesen bildet! Die Zauberhand aus Niers Buch plättet die Schattenwesen.

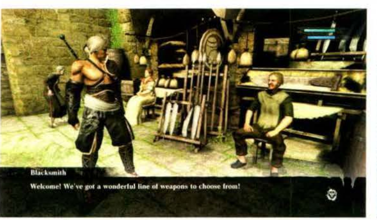


System	PS3 / 360
Entwickler	**Cavia, Japan**
Hersteller	**Square Enix**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**23. April**

DAS GEFÄLLT UNS
- » Hintergrundgeschichte mit Gefühl
- » Aufleveln der Figur & Aufmotzen der Waffen
- » zauberhafte Musik, dicke Bossfights

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- » manche Areale wirken noch arg leer
- » Schwertkampf wenig dynamisch

FAZIT » **Reizvoller Mix aus Rollenspiel und Actionreißer. Stimmungsvoll und umfangreich, aber nicht frei von Leerlauf und Fehlern.**





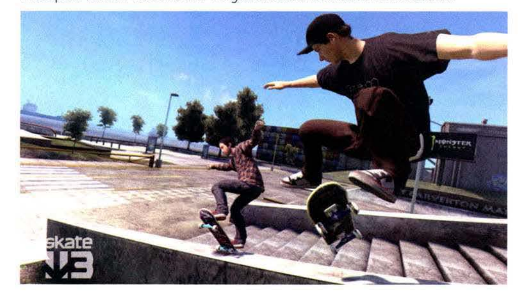
PS3 Keine Überraschung: Beim Schmied kaufen wir neue Waffen, damit Nier gegen die Boss-Ungetüme eine Chance hat.

SPIELE-TERMINE							MAI
S.36	3D Dot Game Heroes	Topware	Rollenspiel	PS3			
UPDATE	Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure		360		21.5.
UPDATE	Alpha Protocol	Sega	Action	PS3	360		28.5.
NEU	Battle vs. Chess	Zuxxez	Denken			Wii	Mai
S.50	Blur	Activision	Rennspiel	PS3	360		28.5.
NEU	Dodge Racing: Charger vs. Challenger	F + F Distribution	Rennspiel			Wii	
NEU	FlingSmash	Nintendo	Geschicklichkeit			Wii	7.5.
	Lost Planet 2	Capcom	Action	PS3	360		18.5.
UPDATE	Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	Warner	Action-Adventure	PS3	360	Wii	28.5.
UPDATE	ModNation Racers	Sony	Rennspiel	PS3			28.5.
	Prince of Persia: Die Vergessene Zeit	Ubisoft	Action-Adventure	PS3	360	Wii	
NEU	Pure Football	Ubisoft	Sport	PS3	360		
S.36	Red Dead Redemption	Take 2	Action-Adventure	PS3	360		21.5.
NEU	SBK-X Superbike World Championship	F + F Distribution	Rennspiel	PS3	360		28.5.
NEU	Sin and Punishment: Successor of the Skies	Nintendo	Action			Wii	7.5.
S.36	skate. 3	Electronic Arts	Sport	PS3	360		14.5.
S.36	Split/Second: Velocity	Disney	Rennspiel	PS3	360		20.5.
	Tournament of Legends	Sega	Beat'em Up			Wii	
UPDATE	Two Worlds II	Topware	Rollenspiel	PS3	360		Mai
	UFC Undisputed 2010	THQ	Sport	PS3	360	Wii	

skate. 3

Mai • Sport • PS3 / 360

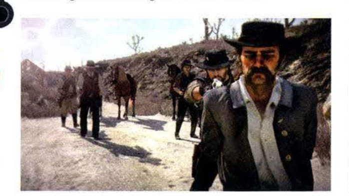
EAs Fortsetzungspolitik trifft auch die Skateboard-Sim "skate" – ein Jahr nach Teil 2 kommt der dritte Ableger, allerdings mit coolen Neuerungen. Mit Fotografen-Kumpel Reda eröffnet Ihr an einem neuen, sonnigen Schauplatz eine Skateboard-Firma, Euer Job bleibt aber der gleiche: Skatet mit gewohnter 'Flickit'-Steuerung und lasst Euch dabei fotografieren oder filmen. Wenn Ihr wie aus den Vorgängern bekannt Spots 'ownt', knipst Ihr davon neuerdings Screenshots, so dass fortan Euer Foto als Plakat an diesem Ort prangt. Mit zunehmendem Erfolg heuert Ihr Nachwuchsfahrer an, die den Namen Eurer Boardfirma bekannt machen. Das lockt 'echte' Profis an, u.a. den ehemaligen Skate-Profi und Filmschauspieler Jason Lee als Coach Frank. Das online-fähige Teamplay wird großgeschrieben, am spannendsten ist aber der umfangreiche Skatepark-Editor: Tauscht und vergleicht Eure Kreation mit Freunden.



Red Dead Redemption

21. Mai • Action-Adventure • PS3 / 360

Kurzfristig verschiebt sich das Cowboy-Epos rund um John Marston nochmals um ein paar Wochen, doch der 21. Mai sollte nun endgültig sein. Technisch und spielerisch dürfte beim liebevoll inszenierten 'Grand Theft Horse' nichts schiefgehen: Die Grafik muss sich vor Open-World-Rivalen nicht verstecken und die Schießereien gehen dank kluger Ziel- und Deckungsmechanik gut von der Hand.



3D Dot Game Heroes

Mai • Action-Adventure • PS3



Wie in der Vergangenheit berichtet, setzt das PS3-exklusive "3D Dot Game Heroes" auf kultigen Action-Adventure-Spaß im "Zelda"-Stil. Wie weit die Anleihen – oder nennen wir es besser schamloses Abkupfern – tatsächlich reichen, zeigt bereits ein einstündiges Probespielen. In jeder Faser ist Links Geist präsent – seien es die seltsam vertraut wirkenden Melodien, das Gegnerdesign, Tempel inklusive Endboss oder Details wie die Geräusche, wenn Euer Held einen neuen Raum betritt, Truhen öffnet oder kurz vor dem Exitus steht.

Das Abenteuer beginnt selbstverständlich im Thronsaal des Königsschlosses. Ein böser, machtgieriger Zauberer scheint schuld am Verschwinden von sechs Weisen zu sein, auch die obligatorische Prinzessin ist weg. Also macht sich Euer Held auf in den Wald, um ein sagenumwobenes Schwert aufzuspüren. Begleitet werdet Ihr von einer schwebenden Elfe, die nützliche Tipps gibt. Alsbald erwerbt Ihr im ersten Dorf Rennstiefel, kurz darauf folgen der Bumerang und später auch ein Enterhaken und Bomben.

Was das Spiel vom Plagiat zur Hommage erhebt, ist seine Selbstironie: So beklagt sich beispielsweise eine Dorfbewohnerin darüber, dass es mehr zu putzen gebe, seit der König für die Welt 3D-Grafik angeordnet hat. Wem zudem die vielen angebotenen Spielfiguren nicht gefallen, der baut den "Zelda"-Helden im Editor nach und nennt ihn Link. Lediglich die isometrische Perspektive lässt Euch mitunter daneben hauen, was den nostalgischen Eindruck trübt.



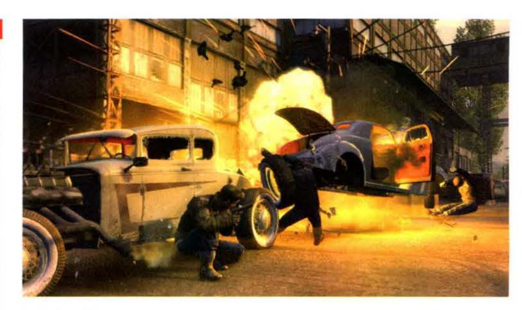
Split/Second: Velocity

20. Mai • Rennspiel • PS3 / 360

Seit unserer letzten Proberunde hat "Split/Second" mit "Velocity" einen nichtssagenden Untertitel dazu bekommen, der außerdem zur jüngst angespielten Fassung noch nicht so recht passen mag: Denn mit Tempo und Dynamik hält sich die Raserei bislang etwas zurück. Das soll bis zur Veröffentlichung behoben werden, angesichts der technischen Qualitäten des Vorgängers "Pure" sind wir optimistisch. Ansonsten gefielen die neuen Strecken durch Lagerhallen und Innenstädte mit tollem Design und wuchtigen Explosionen, außerdem wird es nun doch eine Innen-Perspektive geben.



	SPIELE-TERMINE						2010/11
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	PS3	360		2010
	Alter Ego	bitComposer	Adventure			Wii	2. Quartal
UPDATE	Armed Assault 2	Bohemia	Ego-Shooter	PS3	360		2011
	Batman: Arkham Asylum 2	Warner	Action-Adventure	PS3	360		2010
NEU	Batman: The Brave and the Bold	Warner	Action-Adventure			Wii	3. Quartal
	Brink	Bethesda	Action	PS3	360		3. Quartal
	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	PS3	360		2010
S.4	Crysis 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3	360		4. Quartal
NEU	DanceDanceRevolution: Hottest Party 3	Konami	Musik			Wii	Juni
NEU	Darkstar One: Dark Alliance	Kalypso Media	Action		360		2. Quartal
	DC Universe Online	Sony	Action	PS3			2010
	Dead Rising 2	Capcom	Action-Adventure	PS3	360		3. Quartal
NEU	Dead Space 2	Electronic Arts	Action	PS3	360		2011
NEU	EA Sports Active 2.0	Electronic Arts	Fitness	PS3		Wii	3. Quartal
	EA Sports MMA	Electronic Arts	Sport	PS3	360		2010
S.41	Enslaved	Namco-Bandai	Action-Adventure	PS3	360		2010
UPDATE	F1 2010	Codemasters	Rennspiel	PS3	360		September
	Fable III	Microsoft	Rollenspiel		360		2010
S.40	Fallout: New Vegas	Bethesda	Rollenspiel	PS3	360		4. Quartal
	FIA WRC	Black Bean Games	Rennspiel	PS3	360		3. Quartal
	Final Fantasy XIV	Square Enix	Rollenspiel	PS3			2010
	Front Mission Evolved	Square Enix	Action	PS3	360		2010
	Gormiti: The Lords of Nature Return	Konami	Action-Adventure			Wii	2010
	Gran Turismo 5	Sony	Rennspiel	PS3			3. Quartal
NEU	Green Day: Rock Band	Electronic Arts	Musik	PS3	360	Wii	8.6.
	Halo: Reach	Microsoft	Ego-Shooter		360		3. Quartal
NEU	HardGrip	Human Soft	Sport			Wii	2010
	Hitman 5	Square Enix	Action	PS3	360		2010
	Homefront	THQ	Ego-Shooter	PS3	360		2010
	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	PS3	360		2011
	Inversion	Namco-Bandai	Action	PS3	360		2010
	Kane & Lynch 2: Dog Days	Eidos	Action	PS3	360		4. Quartal
	Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	Action	PS3	360	Wii	3. Quartal
S.37	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	PS3	360		3. Quartal
S.48	Majin and the Forsaken Kingdom	Namco-Bandai	Action-Adventure	PS3	360		2010
	Max Payne 3	Take 2	Action	PS3	360		2010
	Medal of Honor	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3	360		4. Quartal
	Metal Gear Solid: Rising	Konami	Action-Adventure	PS3	360		2010
S.51	Metroid: Other M	Nintendo	Action-Adventure			Wii	3. Quartal
	Micky Epic	Disney	Action-Adventure			Wii	4. Quartal
	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2	Namco-Bandai	Action	PS3	360		3. Quartal
	NBA Jam	Electronic Arts	Sport			Wii	2010
	New U Fitness First: Mind Body - Yoga & Pilates Workout	F + F Distribution	Fitness			Wii	2010
	Ninety-Nine Nights II	Konami	Action		360		2010
	No More Heroes	Ubisoft	Action	PS3	360		2010
	No More Heroes 2: Desperate Struggle	Marvelous	Action			Wii	2010
NEU	Popstars	F + F Distribution	Simulation			Wii	3. Quartal
NEU	Project Mercury	Electronic Arts	Rollenspiel	PS3	360		2010
	R.U.S.E.	Ubisoft	Strategie	PS3	360		Juni
	Rage	Activision	Action	PS3	360		2010
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	PS3	360		2011
NEU	Rock Band 3	Electronic Arts	Musik	PS3	360	Wii	2010
	Sam and Max - Beyond Time and Space 2	Namco-Bandai	Adventure			Wii	2010
UPDATE	Scivelation	SouthPeak	Action	PS3	360		3. Quartal
NEU	Shaun White Skateboarding	Ubisoft	Sport	PS3	360		2010
	Singularity	Bethesda	Ego-Shooter	PS3	360		2010
NEU	Sniper Elite	Reef Entertainment	Ego-Shooter			Wii	2. Quartal
S.39	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	PS3	360		2010
S.57	Super Mario Galaxy 2	Nintendo	Jump'n'Run			Wii	11.6.
NEU	Test Drive Unlimited 2	Namco-Bandai	Rennspiel	PS3	360		2010
	The Agency	Sony	Action	PS3			2010
	The Grinder	tba.	Action			Wii	2010
	The Last Guardian	Sony	Action-Adventure	PS3			2010
	The Tower of Shadow	Konami	Action-Adventure			Wii	3. Quartal
	This is Vegas	Warner	Action-Adventure	PS3	360		2010
NEU	Toy Story 3	Disney	Action-Adventure				2010
UPDATE	Transformers: War for Cybertron	Activision	Action	PS3	360		2. Quartal
	Trinity: Souls of Zill O'll	THQ	Action-Rollenspiel	PS3			2010
	Tron Evolution	Disney	Action	PS3	360		2010
	True Crime Hong Kong	Activision	Ego-Shooter		360		2010
NEU	Vacation Isle: Beach Party	Warner	Geschicklichkeit			Wii	Juni
NEU	Venetica	dtp	Rollenspiel	PS3			18.6.
	Warhammer 40.000: Space Marine	THQ	Action	PS3	360		2010
NEU	WRC - World Rally Championship	F + F Distribution	Rennspiel	PS3	360		September



Mafia II

3. Quartal • Action-Adventure • PS3 / 360

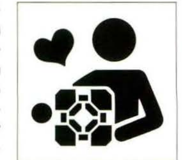
In der fiktiven amerikanischen Großstadt Empire Bay erhebt sich in den 40er- und 50er-Jahren eine Mafia-Dynastie, in der Ihr durch reichlich kriminelle Taten die Karriereleiter aufsteigt. Wir spielten Held Vito in einer 40-minütigen Demo Probe und erkannten schnell die Vorzüge des Open-World-Abenteuers: wendungsreiche Story, gut ausgearbeitete Charaktere und eine klasse (deutsche) Synchronisation mit ausladendem Fäkalhumor. Unsere Beispielmission beginnt mit einem geplatzten Tabakschmuggel-Deal, weshalb wir mit einer feindlichen Gangster-Truppe noch eine Rechnung offen haben. Nach einigen Teilmissionen finden wir deren Versteck und es kommt in einem schlauchförmigen Level zu einer großen Schießerei. Per Knopfdruck gehen wir Shooter-typisch in Deckung, werfen Molotow-Cocktails auf die nur teilweise zerstörbare Umgebung und ballern mit zeitgemäßen Waffen wie Tommy-Gun und verschiedenen Revolvern auf noch hampelige KI-Feinde. Kleines Detail am Rande mit Schauwert: Sammelt alte Playboy-Ausgaben mit originalem 'Centerfold' und Cover.





Portal 2

4. Quartal • Denken • PS3 / 360



Das kultige Knobel-Abenteuer im "Half-Life"-Universum wird fortgesetzt: "Portal 2" versetzt Euch wieder in die Rolle der unfreiwilligen Versuchsperson Chell, die offenbar doch nicht vor dem durchgeknallten Computerprogramm GLaDOS flüchten konnte. Am ebenso einfachen wie genialen Grundkonzept wird festgehalten: Mit einer futuristischen Wumme schießt Ihr Dimensionstore an Wände, Decken und Böden, durch die Ihr schlüpfent – daraus werden wieder jede Menge einfallsreiche und denkwürdige Rätsel gestrickt. Diesmal können auch abstrakte Dinge wie Rauch und Gerüche durch die Tore wandern, außerdem tummelt Ihr Euch zeitweise außerhalb des sterilen Labors. Neben einer umfangreichen Solo-Kampagne baut Valve einen Koop-Modus ein, bei dem zwei Roboter ein eigenes Abenteuer erleben werden.



Bodycount

2011 • Ego-Shooter • PS3 / 360

Seit Criterions "Black" (2006) gab es keinen Ego-Shooter mehr, den man guten Gewissens als 'Waffenporno' bezeichnen könnte. Das hat Stuart Black, Designer der alten Knallerei, so gestört, dass er das Konzept bei Codemasters mithilfe deren EGO-Engine (u.a. bei "DiRT 2" im Einsatz) neu auflegt. Bei "Bodycount" stehen Knarren jeder Art und ihre Wirkung im Mittelpunkt. Die Umgebungszerstörung soll besonders realistisch in Szene gesetzt werden, wenn Ihr Euch als John Doe (kein Scherz!) durch eine in Episoden-Form aufgebaute Thriller-Handlung schießt.

Divinity II: Flames of Vengeance

August • Rollenspiel • 360

War das ein unbefriedigendes Ende in "Divinity II: Ego Draconis"! Erst retten wir die Welt und dann soll alles umsonst gewesen sein? Zum Glück müsst Ihr nicht bis Teil 3 warten, um es den Bösen heimzuzahlen – für August ist die 15- bis 20-stündige Erweiterung "Flames of Vengeance" angekündigt. Zu Beginn entkommt Ihr aus dem kristallenen Gefängnis und kehrt nach Rivellon zurück. Euer Unterfangen führt Euch nach Aleroth: War die Stadt in "Divinity II" Schauplatz einer Schlacht, herrscht nun wieder Friede. Doch schon naht neue Gefahr – in Form einer Armee. Natürlich ist es an Euch, Aleroth zu verteidigen...

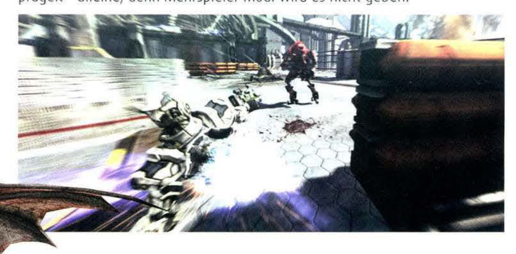
Spielerisch orientiert sich die Erweiterung an der ersten Hälfte von "Ego Draconis" – der Fokus liegt wieder auf abwechslungsreichen, zum Teil auch lustigen Quests. Ihr trefft auf merkwürdige Gestalten, wie z.B. Ursula, die Wirtin des 'Tänzelnden Seepferdchens' (eine Anspielung auf Tolkiens Gasthaus 'Tänzelndes Pony'). Die hat unliebsame Gäste in Gemüse verwandelt – Ihr entscheidet, ob Ihr sie verputzt oder von ihrem Fluch erlöst. Die Charakterentwicklung Eures menschlichen Helden steht im Vordergrund – Drachenmissionen, in denen Ihr Euch in ein schuppiges Reptil verwandelt und Eure Feinde aus der Luft röstet, stehen aber auch auf dem Plan.



Vanquish

2010 • Action • PS3 / 360

Zu Shinji Mikamis SciFi-Action gibt es neue Details: Die etwas bizarre Story dreht sich um ein Neuauflage des Kalten Krieges zwischen den USA und Russland, bei denen Ihr als wackerer Soldat auf einer Raumstation schießt und prügelt – alleine, denn Mehrspieler-Modi wird es nicht geben.



SOCOM 4

2010 • Ego-Shooter • PS3

Nach dem ambitionierten Nur-Online-Massenkrieg "M.A.G." wendet sich der Entwickler Zipper Interactive wieder gewohnten Ufern zu. Beim vierten "SOCOM"-Teil dürft Ihr auch alleine in die Schlacht ziehen, die diesmal in Südost-Asien angesiedelt wurde. Wie gehabt dirigiert Ihr einen Einsatztrupp, weshalb taktisches Vorgehen Trumpf ist. "SOCOM 4" unterstützt zudem die neuen Move-Controller von Sony, mit denen Ihr direkt und intensiv ins Geschehen eingebunden werdet.



Tokyo Game Show

17. bis 19. September • Tokio

Die größte japanische Publikumsmesse: Bis auf Nintendo, die der Veranstaltung traditionell fernbleiben, gibt sich die komplette fernöstliche Spielebranche ein Stelldichein. Im Vordergrund stehen heimische Entwicklungen, wenngleich 2009 ungewohnt viele US-Titel zu sehen waren – Japan hatte zu wenig zu zeigen.

gamescom

18. bis 22. August • Köln

Als inoffizieller Nachfolger der Leipziger Games Convention spielt die gamescom seit ihrer Premiere 2009 in der ersten Show-Liga. Rund 245.000 Gäste zockten sich letztes Jahr in den weitläufigen Hallen die Hände wund, wenngleich dem Besucher-Weltrekord nur wenige Spiele-Weltpremieren entgegenstanden.

E3

15. bis 17. Juni • Los Angeles

Wiedererstarktes XXL-Happening der Spielebranche. Laut, bunt, informativ: Gefühlte 80% der Spieleneuheiten werden Jahr für Jahr exklusiv auf der Electronic Entertainment Expo dem Fachpublikum präsentiert. Schwerpunkt des Jahres 2010 sind die Bewegungssteuerungen von Sony und Microsoft; außerdem erwarten wir eine Reihe von echten 3D-Games.



SPLATTERHOUSE

Muskel-Rick mit Terrormaske betätigt sich auf der Suche nach der entführten Jennifer als gnadenloser Monster-Metzger.



360 Der eklige Boss mit der Hammerhand ist laut Aussage der Entwickler noch einer der kleineren Endgegner.

Remakes und 'Re-Imaginationen' bekannter Klassiker mögen nicht der kreativste Ansatz sein, stehen aber hoch im Kurs. Warum sein Glück mit etwas Neuem versuchen, wenn man doch auf bekannte Namen setzen kann? So kommt das Comeback von "Splatterhouse" nicht allzu überraschend, auch wenn Namcos derbe Monsterklopperei damals weniger mit durchdachter Spielbarkeit als mit saftig-ekligen Splatter-Effekten protzte.

War Held Rick im Original als bulliger Schläger im blauen Overall mit Jason-Vorhees-Maske unterwegs, um Freundin Jennifer aus einem Geisterhaus zu retten, ist sein neuer Look von amerikanischen 90er-Jahre-Comics inspiriert. So prangen Muskeln am ganzen Körper, aus der Hockeymaske des Originals wurde ein Totenkopf-Überzieher. Die Remake-Villa ist nicht mehr schummrig und gedämpft, sondern knalliger: Gute Farbwahl und ein paar clevere Effekte sorgen für ein interessantes Gesamtbild. "Wir wollen auf keinen Fall ein fotorealistisches Spiel schaffen. Unser Shader betont vor allem das Weiß sehr stark, die Figuren stechen aus den Hintergründen hervor. Wir haben uns stark an Comics orientiert und wollten einen eigenen Look erreichen, der sich von anderen Actionspielen abhebt", erklärt Produzent Nigel Cook.

Das Spielkonzept hält bisher noch nicht ganz mit: Rick rennt durch Gänge und trifft in Arena-artigen Räumen auf grausiges Monster-Gezücht, das er mit bloßen Händen oder Hilfsmitteln Marke Vierkantholz zu Mus verarbeitet. Dabei geht er alles andere als zimperlich zu Werke: Blut und andere Flüssigkeiten spritzen nur so umher, unter den richtigen Voraussetzungen führt Rick extra-brutale Finishing-Moves im klassischen Quick-Time-Event-Stil durch – diese werden benötigt, um die Maske mit Blut zu versorgen. Im Eifer des Gefechts verliert Rick gelegentlich die eine oder andere Gliedmaße. Aber kein Problem, nach kurzer Zeit wächst der abgenagte Arm wieder nach. Nigel Cool erklärt: "'Splatterhouse' hat viele witzige Elemente, ähnlich wie die Sam-Raimi-Filme. Das Spiel soll nicht verstören. Rick ist ein Monster, die Gegner sind Monster – es ist albern und überzogen."



360 Blutüberströmte Muskelberge und widerliche Monsterscharen als Metzelfutter: "Splatterhouse" spart nicht mit gängigen Horrorklischees.

Gelegentlich stolpert Ihr über simple Rätsel: Ein riesiges Monstermaul prangt an der Zimmerwand – werft ein paar Eurer wehrlosen Gegner zwischen die gewaltigen Zähne, damit Ihr passieren könnt. Als Hommage auf das über 20 Jahre alte Original dienen gelegentliche Sidescroller-Levels in 2,5D. Diese wirken etwas dynamischer und flotter als die 3D-Szenarien und warten mit ein paar netten Geschicklichkeitseinlagen auf. Höhepunkt des Spiels könnten die Bossduelle werden: Die gewaltigen Endgegner machen grafisch einiges her. Über die Qualität der Kämpfe kann man bisher nicht allzu viel sagen, da Ricks Attacken bei der Präsentation noch ohne grafisches und akustisches Feedback auskommen mussten. Dafür heult ohrenbetäubender Heavy Metal aus dem Lautsprechern. Cook erklärt: "In den USA haben viele erfolgreiche Splatter-Filme Metal-Soundtracks, für die Fans gehört das dazu. Die lizenzierten Songs werden im fertigen Spiel nur während der Bosskämpfe laufen, ansonsten hört Ihr auch andere Arten von Musik." *tn*

System	PS3 / 360
Entwickler	**Namco-Bandai, USA**
Hersteller	**Namco-Bandai**
Genre	**Action**
Termin	**2010**

DAS GEFÄLLT UNS:
- ansprechender Comic-Look
- blutig-brachiale Action
- vielversprechende 2,5D-Sequenzen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- wirkt spielerisch noch grobschlächtig
- wenig atmosphärischer Metal-Soundtrack

FAZIT » **Grobe und blutige Monsterklopperei, die noch Feinschliff braucht, den Trash-Charme der 2D-Vorbilder aber einfangen könnte.**

FALLOUT: NEW VEGAS

Der Nachfolger des postapokalyptischen Abenteuers wartet mit neuem Entwickler und knalligem Szenario auf.

Obsidian Entertainment hat seit dem zweiten "Knights of the Old Republic" (Xbox, 2004) den Ruf, aus hochkarätigen Rollenspiel-Vorlagen gelungene Fortsetzungen zu schnitzen. Deshalb folgt Bethesda dem Vorbild von BioWare und hat das Team für den Nachfolger des postapokalyptischen Epos "Fallout 3" angeheuert.

"New Vegas" erzählt eine neue Geschichte mit einem frischen Helden und einem Schauplatz, der sich vom zerstörten Washington kaum deutlicher abheben könnte. Diesmal tummelt Ihr Euch in der Gegend rund um das Zockerparadies in Nevada – das futuristische Las Vegas hat den Atomschlag weitgehend unbeschadet überstanden, weshalb uns u.a. ein mit Neonlicht gefluteter Strip erwartet. Auch andere reale Schauplätze wie der mächtige Hoover Dam stehen zur Erkundungstour bereit, sofern Ihr die trockene Mojave-Wüste vor der Stadt überlebt.

Ihr schlüpft in die Rolle eines unbekannten Helden, der mit viel Glück eine Hinrichtung übersteht und von einem Arzt zusammengeflickt wird. Nun liegt es an Euch, die Hintergründe für die anfängliche Misere herauszufinden. Doch das gestaltet sich alles andere als einfach: In New Vegas haben verschiedene Gangs das Sagen, zwischen denen sich eine Schlacht anbahnt. Durch dieses Beziehungsgeflecht wirken sich Eure Aktionen spürbarer aus als bei "Fallout 3", denn wenn Ihr etwa bei einer Gruppierung in Misskredit geratet, hat das Einfluss auf mögliche Missionen und sogar den Ausgang des kommenden Krieges.

Jede Menge Plaudereien stehen auf dem Programm, bei denen Ihr etwas freier plappert als bisher. Häufiger werdet Ihr aber in Kämpfe verwickelt, wenn Euch die aggressive Fauna oder unliebsame Zeitgenossen attackieren. Wie gehabt, könnt Ihr dann in Echtzeit schlagen oder schießen oder im V.A.T.S.-System die Zeit anhalten und bequem einzelne Gliedmaßen anvisieren. Das Waffenrepertoire wird deutlich aufgestockt, zudem gibt es die Möglichkeit, die Wumme Eurer Wahl mit Zusatzausrüstung wie z.B. einem Zielfernrohr aufzumotzen. Nahkämpfer freuen sich, dass ihre Prügelwerkzeuge mit zusätzlichen Spezialattacken versehen sind, die mehr Wirkung entfalten als normale Hiebe. Habt Ihr einen Begleiter gewonnen, akzeptiert dieser detailliertere Anweisungen als die "Fallout 3"-Kumpanen. Und wer die große Herausforderung sucht, wagt sich an den Hardcore-Modus, in dem sich Euer Held langsamer erholt und Munition nur begrenzt mitgenommen werden kann. *us*



360 Hauptsache die Frisur sitzt: In der Umgebung des ehemaligen Spielerparadieses laufen Euch schon mal extravagant verzierte Kontrahenten über den Weg.



360 Im Gegensatz zum zerstörten Washington aus "Fallout 3" hat sich in "New Vegas" die Zivilisation etwas besser gehalten und erinnert an den Wilden Westen.





360 Das bewährte V.A.T.S.-Zielsystem (oben) aus dem Vorgänger. Begleiter könnt Ihr jetzt kommandieren (unten).

System	PS3 / 360
Entwickler	**Obsidian Entertainment, USA**
Hersteller	**Bethesda**
Genre	**Rollenspiel**
Termin	**2010**

DAS GEFÄLLT UNS
- » behält das bewährte Grundkonzept bei und ergänzt es klug mit kleinen Neuerungen
- » interessantes Szenario
- » mehr Flexibilität bei den Waffen
- » lebendigere Spielwelt

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- » hoffentlich keine unnötigen Macken wie zu niedrige Level-Cap mit dabei

FAZIT » **Evolution statt Revolution: "New Vegas" setzt weitgehend auf die Stärken des Rollenspiel-Vorgängers und sollte dank reizvollem Setting und guter Ideen an dessen Qualität anknüpfen.**



	SPIELE-TERMINE					HANDHELD
	Ace Combat: Joint Assault	Namco-Bandai	Action	PSP		3. Quartal
NEU	Battle vs. Chess	Zuxxez	Denken		DS	Mai
NEU	Batman: The Brave and the Bold	Warner	Action-Adventure		DS	3. Quartal
	Bibi Blocksberg: Das große Hexenbesenrennen	Kiddinx	Simulation		DS	2010
	Blue Dragon: Awakened Shadow	Namco-Bandai	Rollenspiel		DS	2010
NEU	Casual Mania	Flashpoint	Denken		DS	29.4.
S.41	Dead or Alive: Paradise	Tecmo	Sport	PSP		1.4.
NEU	Dodge Racing: Charger vs. Challenger	F + F Distribution	Rennspiel		DS	Mai
NEU	Dragon Ball: Origins 2	Namco-Bandai	Action		DS	3. Quartal
NEU	Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies	Square Enix	Rollenspiel		DS	3. Quartal
NEU	Duke Nukem Trilogy: Chain Reaction	Koch Media	Action	PSP	DS	2. Quartal
NEU	Duke Nukem Trilogy: Critical Mass	Koch Media	Action	PSP		2. Quartal
	EA Sports MMA	Electronic Arts	Sport	PSP	DS	2010
	FIFA Fußball-Weltmeisterschaft Südafrika 2010	Electronic Arts	Sport	PSP		29.4.
NEU	From the Abyss	NBG	Action-Adventure		DS	20.5.
NEU	Fullmetal Alchemist: Brotherhood	Namco-Bandai	Action	PSP		2010
NEU	Galactic Taz Ball	Warner	Action		DS	Mai
NEU	GeoMaster	Tivola	Denken		DS	Juni
	God Eater	Namco-Bandai	Action	PSP		2010
	Golden Sun DS	Nintendo	Rollenspiel		DS	2010
	Gormiti:The Lords of Nature Return	Konami	Action-Adventure		DS	2010
NEU	K11 - Kommissare im Einsatz	Seven One	Adventure		DS	1.4.
UPDATE	Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	Warner	Action-Adventure		DS	28.5.
	Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	Action	PSP	DS	3. Quartal
	Mega Man Zero Collection	Capcom	Action		DS	3. Quartal
	Metal Gear Solid: Peace Walker	Konami	Action-Adventure	PSP		27.5.
NEU	Popstars	F + F Distribution	Simulation		DS	3. Quartal
	Prince of Persia: Die Vergessene Zeit	Ubisoft	Action-Adventure	PSP	DS	Mai
	Puzzle Quest 2	Namco-Bandai	Geschicklichkeit		DS	2. Quartal
NEU	Rage	Activision	Action	PSP		2010
S.41	Scribblenauts 2	Warner	Denken		DS	3. Quartal
NEU	Sherlock Holmes & the Mystery of Osbourne House	Deep Silver	Adventure		DS	2. Quartal
	Sims 3	Electronic Arts	Simulation		DS	4. Quartal
NEU	Sports Island	Konami	Sport		DS	Mai
NEU	Tiger Woods PGA Tour 11	Electronic Arts	Sport		DS	1.7.
	Tim und Struppi: Das Geheimnis der 'Einhorn'	Ubisoft	Adventure		DS	2010
	Tour de France Saison 2010	Koch Media	Simulation	PSP		3. Quartal
NEU	Toy Story 3	Disney	Action-Adventure	PSP	DS	15.6.
	UFC 2010	THQ	Sport		DS	28.5.

Scribblenauts 2

3. Quartal • Denken • DS

Eines der frischsten Spiele des letzten Jahres heißt "Scribblenauts" und erschien exklusiv für Nintendo DS. In kleinen, überschaubaren Levels meistert Ihr pfiffige Aufgaben, um an einen Stern zu gelangen. Zum Lösen der Rätsel nutzt Euer Held Maxwell einen Notizblock, auf den Ihr Begriffe schreibt, die sich daraufhin materialisieren. Von Leitern über Trampoline, Zombies, Omas bis hin zu Seilen und Schießgewehren zaubert Maxwell nahezu alles herbei, was Euch in den Sinn kommt. So viel kreativer Freiraum war uns satte 85 von 100 Spielspaßpunkten wert.

Mittlerweile werkelt 5th Cell an einer Fortsetzung. 120 neue Levels sowie ein überarbeiteter Leveleditor zum Erstellen und Tauschen selbstgebastelter Aufgaben sind obligatorisch, viel wichtiger ist jedoch, dass auch die größte Schwäche des Vorgängers ausgemerzt wird: Die ungenaue und oftmals fehlerhafte Stylus-Kontrolle über Euren Helden Maxwell sorgte im Erstling für einige Fehlversuche und eine ordentliche Portion Frust.

Als weitere Neuerung kündigt der Hersteller ein Adjektiv-System an. Damit manipuliert Ihr die Eigenschaften Eurer Objekte, die Ihr zum Lösen der Rätsel ersinnt. Selbst die Kombination mehrerer Eigenschaftswörter soll künftig möglich sein, um mit den mehr als 10.000 neuen Begriffen noch kreativer auf Sternenjagd zu gehen.





Dead or Alive: Paradise

1. April • Sport • PSP

1. Das Kissenhüpfen wird neben den Volleyball-Matches das 'gehaltvollste' Minispiel und hat immerhin ein Minimum an Tiefgang.

2. Im Kasino stehen Glücksspiele wie Poker, Black Jack und Einarmige Banditen zur Wahl. Entscheidet Ihr Euch für die Karten, solltet Ihr Euch nicht von den erstmals auffällig in Szene gesetzten Reizen von Hostess Rio ablenken lassen.

3. Die Tänze an der Stripperstange belohnten auf der Xbox 360 nur ganz besonders ausdauernde Zocker - vielleicht sind sie diesmal einfacher und schneller freischaltbar?













SUPER STREET FIGHTER IV

In bester Capcom-Tradition folgt auf "Street Fighter IV" ein "Super"-Update, das Beat'em-Up-Fans mit großen und kleinen Veränderungen erneut begeistern möchte.

Etwas mehr als ein Jahr ist vergangen, seit Capcom mit "Street Fighter IV" für ein Revival des Beat'em-Up-Genres gesorgt hat: Arcade-Sticks erfreuten sich zeitweilig einer kaum zu stillenden Nachfrage und selbst diejenigen, die mit Prügelspielen nur wenig anfangen können, griffen zum Controller und schwelgten in Erinnerung an ihre 16-Bit-Erlebnisse mit Ken, Ryu und Konsorten.

In Kürze erscheint der rundum aufgemotzte Nachfolger, der mit zehn neuen Charakteren, fünf zusätzlichen Stages sowie einigen Modifikationen in Sachen Spielbalance und Online-Modi erneut zum Kauf locken möchte – ein moderater Preis von rund 40 Euro soll die Entscheidung erleichtern. Wir haben bereits etliche Stunden in eine Vorab-Version von "Super Street Fighter IV" investiert und die vorgenommenen Veränderungen zusammen mit drei leidenschaftlichen Prügel-Fans unter die Lupe genommen.



PS3 Bonus Stage: Demoliert ein Auto auf Zeit und zertrümmert Fässer.

Nie mehr "Indestructible"!

Das neue Intro führt den dynamischen Tusche-Look des Vorgängers elegant fort, wirft aber dessen vielfach gerügten Titel-Song über Bord. Erneut übt Ihr Moves und Combos im Trainingsraum und meistert frische Herausforderungen. Geheime Kämpfer zum Freispielen gibt es diesmal jedoch nicht: Alle 35 Charaktere sind von Anfang an verfügbar, dafür spielt Ihr erstmals auch im Versus-Modus bis zu zehn Farben für Euer Outfit sowie diverse Provokationen frei, mit denen Ihr Euren Kontrahenten im geeigneten Moment demütigt. Das gelingt auch mit den neuen Ultra-Combos, denn diesmal wählt Ihr im Charakterauswahl-Screen vorab eine von zwei aus. Wer beispielsweise Ryus Ultra-Hadoken für unbrauchbar hielt, wählt nun eine vernichtende Version des Shoryuken-Dragon-Punchs, die weitaus flexibler einzusetzen ist und obendrein spektakulär aussieht.

Im Profi-Interview auf der rechten Seite erfahrt Ihr, in welchem Ausmaß Capcom an der Spielbalance gefeilt und somit für einen ausgeglicheneren Kader gesorgt hat. Die spürbar unterschiedlicheren Charaktere haben individuelle Finessen, die Euch für Monate bei der Stange halten werden. Ob der wurflastige Ölringer Hakan oder die pfeilschnelle Juri: Die Neuzugänge sorgen ebenso für Variation wie die Polygon-Updates von Makoto, Cody oder T.Hawk, die Serienfans aus der "Street Fighter III"- und der "Alpha"-Reihe bzw. "Super Street Fighter II" kennen.

Im Arcade-Modus schaltet Capcom dagegen einen Schritt zurück und verzichtet auf einführende Anime-Schnipsel und setzt auf Standbilder, dafür wurde Endboss Seth entschärft und die zwei aus "Street Fighter II" bekannten Bonus-Stages integriert.

Internet-Zocker lockt zudem ein neues Lobby-System, in dem mehrere Spieler bei Matches durchwechseln. Zudem schneidet Ihr Kämpfe mit und teilt sie online. *mh*

System	PS3 / 360
Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom
Genre	Beat'em-Up
Termin	30. April

DAS GEFÄLLT UNS
- frische Kämpfer sorgen für mehr Vielfalt
- neue Ultra-Combos und fünf frische Stages
- verbesserte Spielbalance
- Titelsong des Vorgängers nicht dabei
- erweiterte Optionen im Online-Modus

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- nur ein Slot für die individuelle Controller-Belegung macht Zockerpartys umständlich
- Entscheidung für eine der beiden Ultra-Combos vor Matchbeginn erforderlich

FAZIT » Prügel-Update mit zahlreichen sinnvollen Verbesserungen, vielfältigeren Kampfstilen und gewohnt genialer Spielbarkeit.

DIE NEUEN KÄMPFER



ADON



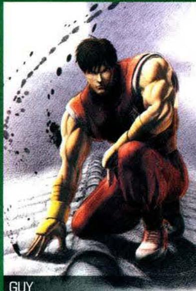
CODY



DEEJAY



DUDLEY



GUY

PRÜGELKNABEN IM GESPRÄCH

Neben offensichtlichen Neuerungen setzt das Kampfsport-Update auf Feintuning bei der Spielbalance, weshalb wir drei Beat'em-Up-kundige Leser in die M!-Redaktion einluden, um die Veränderungen einen Nachmittag lang zu analysieren.

Von links: Tim Löffler (Ex-Praktikant), Diego Battaglia (Prügel-Otaku) und Tony Couchi (Neutrons-Clan-Spieler).

M! Games: Was haltet Ihr nun von "Super Street Fighter IV"?

Tim Löffler: Auf jeden Fall hat sich das Balancing ein wenig geändert, zum Beispiel bei der Reichweite der einzelnen Moves. Die neuen Kämpfer gefallen mir, vor allem DeeJay finde ich sagenhaft. Den gab es zwar schon bei "Super Street Fighter II", aber jetzt ist er so richtig zackig und hat einige neue Moves auf Lager, die im Kampf für Überraschungen sorgen. Außerdem ist er richtig toll animiert.

Diego Battaglia: Die neuen Ultra Combos sind auch alle hervorragend animiert und man kann sie vielseitig einsetzen. Ich bin kein Fan von Ryus altem Ultra-Move, weil der eine ziemlich lange Recovery-Phase hat. Entweder er trifft, oder der Gegner hat genug Zeit, um gleich zweimal zu springen und mir ins Gesicht zu schlagen. Die neue Ultra Combo kann ich jetzt wunderbar an andere Moves reihen. Gerade beim klassischen Duell zwischen Ryu und Ken ist mir auch aufgefallen, dass Kens Flaming Shoryuken nicht mehr so einen übel großen Radius hat.

Meine zweitliebste Kämpferin Sakura beherrscht jetzt einen Schuss, den sie wahlweise nach vorne oder schräg nach oben abfeuern kann. Bei den neuen Charakteren ist mein Favorit Ibuki. Mit der kann man wie in "Street Fighter III: Third Strike" richtig schöne EX-Moves ausführen und kombinieren.

Tony Couchi: Bei den ganz neuen Charakteren muss ich erst einmal passen und beziehe mich auf die aus "Third Strike". Von denen fand ich Dudley ziemlich cool. Der hat einen Mix aus Charge-Moves und welchen im Shoto-Stil. Besonders seine Ultra Combo gefällt mir sehr gut, weil sich dabei die Kamera hinter Dudley begibt. Da geht schon ein bisschen was mit der 3D-Engine.

Ansonsten habe ich Sagat getestet. Das ist mein Favorit und ich muss sagen, dass ich schon ein wenig enttäuscht bin. Ich habe das Gefühl, dass die aktive Phase des Jumping Mid Punch kürzer geworden ist. Wenn ich beispielsweise über einen Feuerball springe, kann ich den Gegner nicht länger direkt bestrafen, denn er trifft einfach nicht mehr. Das war im Vorgänger mein Eröffnungsmove für eine Combo. Die Schadenswerte wurden auch reduziert, der Heavy Tiger Uppercut macht nur noch 100 Punkte Schaden und ich bin 170 oder 180 gewohnt. Dafür gibt es so einen coolen Move, 'Angry Charge' heißt der. Dafür muss man zwar eine EX-Leiste opfern, aber dann macht der Uppercut wieder 180 Punkte und damit kann man dann leben.

PS3 Sagat wurde für "Super Street Fighter IV" geschwächt, was Neuzugang Juri die Gelegenheit gibt, ihre Ultra-Combo 'Feng Shui Engine' anzubringen – damit lasst Ihr eine Zeitlang vernichtende Custom-Combos vom Stapel.

Wie steht Ihr insgesamt zum veränderten Balancing?

Tony: Im Gesamtkontext kann der eine dies etwas weniger gut und ein anderer jenes etwas besser oder vielleicht schneller durch kürzere Startup-Phasen.

Diego: Das ganze Spiel wirkt dadurch etwas flotter.

Tim: Ein bisschen mehr Geschwindigkeit ist schon drin, das ist mir auch aufgefallen.

Tony: Ich würde nicht sagen, dass das ganze Spiel schneller läuft, aber die einzelnen Moves. Wenn Akuma beispielsweise hochspringt und seine Feuerbälle ablässt, auch Sagats Vorwärts-Dash geht schneller.

Tim: Durch die neuen Kämpfer ist die Abwechslung größer, denn sie spielen sich zum Teil völlig anders. Hakan zum Beispiel kämpft im türkischen Ölringer-Stil und erhöht seine Wurfreichweite durchs Einölen. Guy ist auch so ein Kandidat: Der hat etwas von El Fuerte und rennt erst einmal los, ehe man Attacken dranhängt.

Wie haben Euch die Stages gefallen?

Diego: Bei den alten Hintergründen aus "Street Fighter IV" ist mir nichts aufgefallen, was großartig anders wäre. Von den neuen Stages macht "Afrika" am meisten her.

Tony: Die neuen Stages gefallen mir auf jeden Fall, bei den alten hätte man noch einmal drüber gehen können, denn die sind 1:1 aus "Street Fighter IV".

Tim: Bei den neuen Arenen passiert mir stellenweise zu viel im Hintergrund. Da sind so viele Animationen und Leute, die herumhampeln und irgendwelche Faxen machen. Das lenkt unter Umständen schon mal ab. Aber das Baustellen-Level sieht ziemlich krass aus und im Hintergrund springt auch noch Hugo aus "Third Strike" herum.

Tony: Ich finde das eher positiv, denn dadurch sieht man sich nicht so schnell satt.

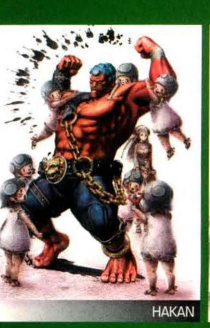
Was erwartet Ihr Euch vom fertigen Spiel?

Tony: Die Sache mit den Kostümen beschäftigt mich. Wenn ich im Vorgänger die Outfits schon heruntergeladen habe, muss ich dann jetzt alle erneut kaufen?

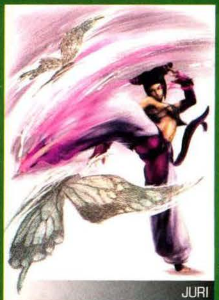
Diego: Ich weiß bereits aus einem Trailer, dass es neue Looks geben wird. Cool wäre, wenn man die alten Alternativ-Outfits gratis dazu bekäme.

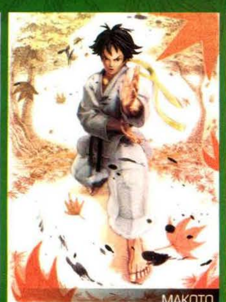
Tony: Die andere Frage betrifft die Klassifizierungspunkte. Werden sie übernommen oder muss ich mich nochmals im Rang hochspielen? Das werden wir wohl im Test erfahren, wenn es soweit ist.

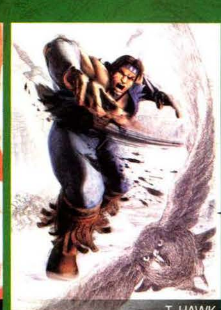
Die Fachsimpelei findet Ihr in voller Länge als Extended-Podcast auf www.maniac.de



IBUKI







ENSLAVED

Die "Heavenly Sword"-Macher lassen Euch keine Wahl: In ihrem Action-Abenteuer werdet Ihr zum Sklaven einer schönen Dame!

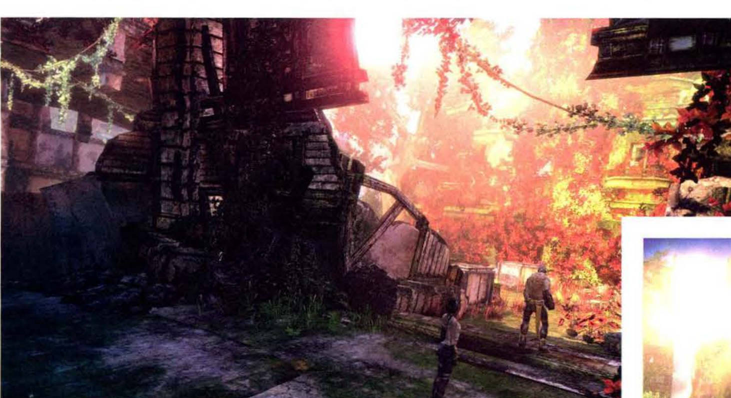


360 Charismatische Sklavenhalterin: Die resolute Trip hat während des gesamten Spiels die absolute Macht über Eure Spielfigur Monkey.

Überraschung! Die Welt nach dem Weltuntergang ist gar keine nukleare Wüstenei, sondern ein Paradies für Bäume und Schlingpflanzen! Nur die Menschheit hat es schwer im postapokalyptischen Biotop. Dezimiert auf ein paar zehntausend Exemplare, ständig auf der Flucht vor wild gewordenen Kampfrobotern und Sklavenjägern, irren die Letzten unserer Art durch die überwucherten Reste einer Zivilisation, derer sie längst nicht mehr Herr sind. Zumindest, wenn es nach Tameem Antoniades geht, seines Zeichens Ninja Theorys 'Chief Creative Ninja'. Die Thematik der Sklaverei, der absoluten Abhängigkeit von einer lenkenden Macht, ist das Leitmotiv ihres ambitionierten Actionspektakels "Enslaved".

Welcome to Slavery!

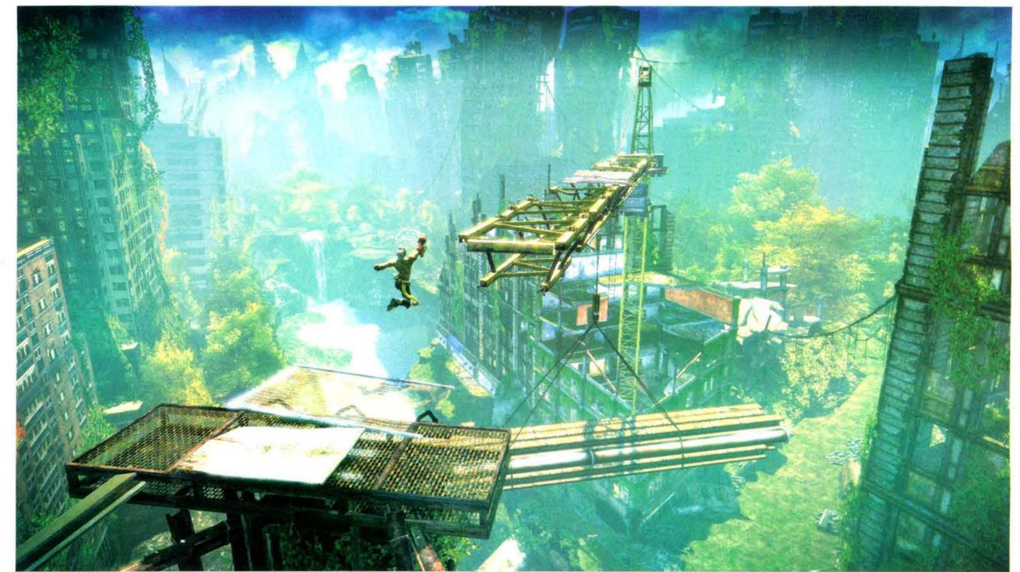
Dabei entspricht das Verhältnis der beiden Hauptfiguren, des Muskelprotzes Monkey und der zierlichen Trip, dem einer Videospielfigur und des steuernden Spielers. Laut Tameem ist das auch beabsichtigt und wird sich während der Odyssee des ungleichen Paares vom zerstörten New York in den Westen der Dschungelwelt immer mehr verdichten. Ihr übernehmt dabei die Rolle des Monkey, der am Anfang des Spiels ein Sklavenstirnband von Trip verpasst bekommt und von da an jedem Befehl seiner rothaarigen Herrin gehorchen muss, wenn er nicht ständig mit Schmerzimpulsen traktiert werden will. Setzt gar Trips Herzschlag aus, explodiert das Band auf Monkeys Kopf, sodass er zusätzlich ständig ihre Unversehrtheit sicherstellen muss. Damit hat der agile Kraftprotz alle Hände voll zu tun, denn zwischen Trip und ihrem Heimatdorf, zu dem sie nach der Flucht aus einem Sklavenschiff zurückkehren will, lauern die Mecha-Heerscharen vergangener Weltkriege. Also packt Monkey, der auf der Figur des Affenkönigs aus einem antiken chinesischen Roman basiert, seinen Kampfstab und verschrottet zahllose gewalttätige Blechdeppen in überraschend taktischen Kloppereien. Mit korrektem Timing reiht Ihr Ausweichmanöver, leichte oder schwere Attacken sowie Betäubungsschläge aneinander, bis die Schrauben fliegen. Die technisch versierte Trip soll währenddessen alles andere als Monkeys unbewaffneten Schwachpunkt darstellen. Zwar kämpft sie selbst nicht mit



PS3 Wie in "Heavenly Sword" setzen Ninja Theory in "Enslaved" nicht auf fotorealistische Optik, sondern inszenieren die überwucherte Zukunft im farbenfrohen Comic-Look.



360 Reißt Monkey einem Roboter den Kanonenarm ab, kann er die Waffe für kurze Zeit selbst benutzen.



PS3 Grüne Hölle: Das zugewachsene New York erinnert mit seinem überwucherten Ruinenparcours immer wieder an den Atmosphäre-Hammer "Ico".

und muss mitunter auch beschützt werden, meistens aber macht sie sich nützlich, analysiert mittels einer gehackten Drohne das Schlachtfeld, weist Monkey auf Schwachstellen bestimmter Gegner hin oder startet bei Bedarf Ablenkungsmanöver. Im Laufe des Spiels verbessern Monkey und Trip ihre Fertigkeiten oder lernen neue Tricks.

Story = Gott

Wer nun ein Nonstop-Actionfeuerwerk à la "Heavenly Sword" erwartet, liegt falsch. Zwischen den Roboschlachten unternehmt Ihr mit Monkey ausgedehnte Kletterpartien im Ruinendschungel, tragt Trip auf Eurem Rücken herum oder werft sie über Abgründe. Wie in "Uncharted" ist Euer Weg dabei insgesamt linear vorgegeben, manchmal führen aber unterschiedliche Routen zum Ziel. Aus Kletterparcours, Labyrintheinlagen und verrosteten Mechanismen stricken die Entwickler außerdem so manches Rätsel. Insgesamt sollen sich alle Spielelemente der Spielstory unterordnen, die Tameem im Stil von "Terminator 2" inszenieren möchte. Harte Action gepaart mit glaubwürdigen Emotionen, das ganze in Bombast-Optik und fettem Sound. Damit die Gefühle der optisch eher comichaft gehaltenen Charaktere realistisch rüberkommen, wurde "Herr der Ringe"-Veteran Andy Serkis für das Motion-Capturing engagiert (siehe Kasten). Die Geschichte verfasste der englische Drehbuchautor Alex Garland ("28 Days Later") und konzentriert sich vor allem auf die Beziehung des Paars. Diese soll sich nicht in den erzählenden Aspekten des Spiels niederschlagen, sondern unter anderem auch die Animationen beeinflussen. Je mehr sich Monkey mit Trips Motiven identifiziert, umso behutsamer fasst er sie z.B. bei Paarmanövern an. Je stärker die beiden zusammenwachsen, umso effektiver wird auch ihre Zusammenarbeit während der Kämpfe. Ob das ambitionierte Konzept aufgeht und Monkey seinen Kopfschmuck irgendwann abnehmen darf, erfahrt Ihr Ende 2010 auf PS3 und Xbox 360. *mw*

> Setzt Trips Herzschlag aus, explodiert Monkeys Sklaven-Stirnband.



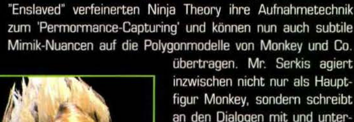
360 Na? Willst 'nen Stock in den Metallpopo? Monkeys Kampfstab fährt bei Bedarf auf fast zwei Meter Länge aus oder feuert Energieprojektile ab.

DER CHARAKTERKOPF VON NINJA THEORY

So funktioniert die Branche: Wäre der Bruder von Creative Director Tameem Antoniades nicht zufällig der Hypothekenmakler von Andy Serkis gewesen, hätte der Gollum-Darsteller wohl nie per Motion-Capturing seine Schauspielkünste als König Bohan in "Heavenly Sword" zur Verfügung gestellt. Für "Enslaved" verfeinerten Ninja Theory ihre Aufnahmetechnik zum 'Permormance-Capturing' und können nun auch subtile Mimik-Nuancen auf die Polygonmodelle von Monkey und Co. übertragen. Mr. Serkis agiert inzwischen nicht nur als Hauptfigur Monkey, sondern schreibt an den Dialogen mit und unterstützt die amerikanische TV-Schauspielerin Lindsay Shaw bei ihrer digitalen Darstellung von Monkeys Meisterin Trip.







Von links nach rechts: Andy Serkis und seine virtuellen Paraderollen König Bohan und Monkey.

System	PS3 / 360
Entwickler	**Ninja Theory, England**
Hersteller	**Namco-Bandai**
Genre	**Action**
Termin	**4. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS
- originelles Szenario mit "Ico"-Atmosphäre
- glaubhaftes 'Performance-Capturing' von Schauspieler Andy Serkis
- sämtliche Spielelemente ordnen sich der spannenden Beziehungsgeschichte unter

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- Trip darf nicht zum passiven Beschützungsobjekt verkommen
- Gefahr der Wiederholung in den Actionsequenzen

FAZIT » **Ambitioniert: Falls es gelingt, die Beziehung zwischen Monkey und Trip bis zum Schluss glaubhaft spielbar zu machen und die Actionsequenzen qualitativ gleichziehen, wird "Enslaved" neue Impulse setzen.**

HUNTED THE DEMON'S FORGE

Dark Fantasy 2.0? Entwicklerlegende Brian Fargo mixt "Gears of War" mit Schwert, Schild und Magie.

"Ein muskelbepackter Krieger, der mit dem Schwert zuhaut, und eine sexy Amazone, die auf Fernkampf mittels Pfeil und Bogen setzt – ist das nicht ein bisschen einfallslos und klischeebehaftet?", lautet die erste Frage, die ich den Entwicklern von inXile (siehe Kasten) nach der Präsentation ihres neuen Spiels "Hunted" stelle. Anstatt beleidigt zu reagieren, klären mich die drei gut gelaunten Amerikaner auf: "Das wäre es, hätten wir nicht ein unerwartetes Element eingebaut: Der Krieger ist nämlich ein ziemlicher Angsthase, er fürchtet sich vor großen Höhen und schreckt vor übertriebener Gewalt zurück. Eure Kämpferin hingegen gibt den Ton an, geht mutig voran und schneidet Feinde am liebsten in Scheiben."

"Apropos Scheiben: Wie sieht es mit der Gewalt in der deutschen Version aus?", fällt mir spontan ein. "Da müsst Ihr Euch keine Sorgen machen", beruhigt mich Branchen-Urgestein Brian Fargo. "Wenn 'God of War' ohne Schnitte durchgeht, dann sollten auch wir keine Probleme haben", fügt sein Kollege Matthew hinzu. Fargo scherzt: "Dafür ist ja nackte Haut bei Euch kein Problem – ich denke, wir werden die Heldin Elara in der deutschen Version exklusiv das ganze Spiel einfach oben ohne kämpfen lassen."

Doch bevor wir Euch an Brians weiteren Vorhaben bzw. Albernheiten teilhaben lassen, ziemt es sich, das Spielkonzept von "Hunted" zu erklären. Unsere Überschrift hat es bereits angedeutet: "Hunted: The Demon's Forge" bedient sich munter bei Epics Third-Person-Shooter "Gears of War". Per Nah-Dran-Kamera blicken wir der weiblichen Spielfigur über die Schulter. Was für Marcus Fenix sein MG, ist für die heiße Elara ihr Bogen. Ihr pfählt anrückende Feinde aus dem Lauf oder zoomt bei Bedarf über 'Kimme und Korn', um ihnen einen Pfeil zwischen die Augen zu jagen. Ein Knopfdruck genügt, und Elaras Knackpopo, der nur von einem zarten Lendenschurz bedeckt ist, rutscht hinter einer Mauer in Deckung. Derweil springt Muskelmann Caddoc in die Bresche



360 Immer wieder stoßt Ihr auf optionale Rätsel: Zündet den Pfeil an und jagt ihn in das Auge des Steinkopfes. Dann lodern beide Glubscher auf, der Geheimgang ist frei.

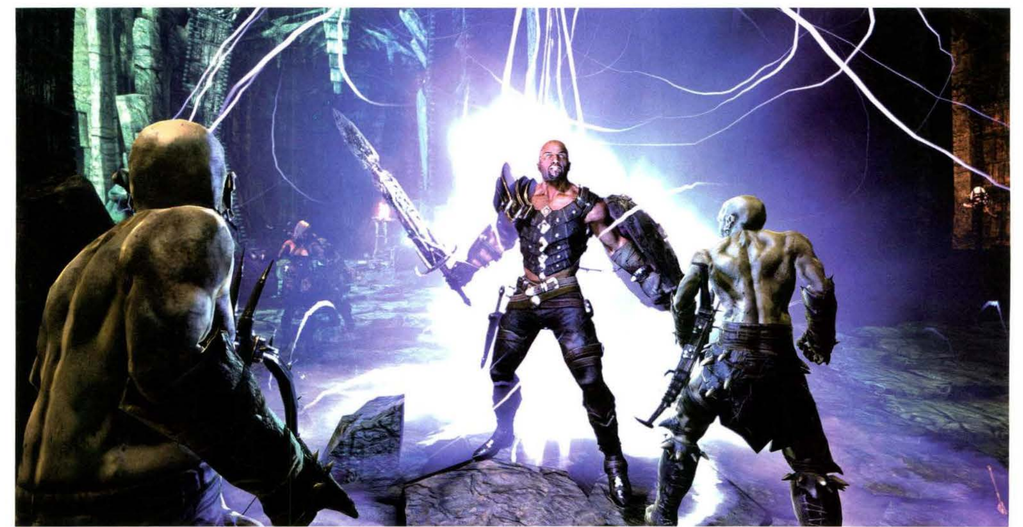
DAS VERMÄCHTNIS VON INTERPLAY

Im Oktober 1983 gründet der Kalifornier Brian Fargo das Softwarehaus Interplay. Seinem ersten Spiel "The Demon's Forge" (fällt Euch bei dem Namen was auf?) sollen zahlreiche Software-Perlen nachfolgen, die ersten namhaften sind "The Bard's Tale" und "Wasteland", noch unter der Publisher-Flagge von EA. Nach dem Schach-Exkurs "Battle Chess" und dem 3D-Shooter "Descent" landet Interplay in den 1990ern, mittlerweile selbst als Publisher tätig, mehrere Rollenspielerfolge, darunter die ersten beiden "Fallout"-Episoden und die vom hauseigenen Entwicklerstudio Black Isle entworfenen Hits "Baldur's Gate I & II".

Auch einige Konsolenkracher tragen das Interplay-Logo – u.a. die frühen Blizzard-Geistesblitze "Rock'n'Roll Racing", "The Lost Vikings" und "Blackthorne". Trotz guter Verkaufszahlen schreibt Interplay lange Jahre rote Zahlen – als Titus Interactive 2001 den Konzern übernimmt, verlässt Gründer Fargo das Studio und baut mit inXile Entertainment eine neue Bleibe auf. Bald folgt ihm Interplay-Veteran Mathew Findley, jetzt Präsident des kalifornischen Unternehmens. Ironischerweise veröffentlichen inXile ihr bisher einziges relevantes Spiel, den humorigen Dungeonhacker "The Bard's Tale" (PS2, Xbox), 2004 – dem Jahr der Interplay-Schließung. Die dritte Kraft bei inXile ist mittlerweile Creative Director Michael Kaufman – bevor er sich Fargos Bande anschloss, war er in den Studios Xatrix und Grey Matter als Art Director tätig und drückte zahlreichen indizierten Titeln ("Redneck Rampage", "Kingpin", "Quake II: The Reckoning", "Return to Castle Wolfenstein") seinen Stempel auf. Nach einer langen Durststrecke taucht 2007 der Name inXile als Entwickler des Ganoven-Abenteuers "HEI$T" auf, nach mehreren Verschleppungen trägt Publisher Codemasters das Projekt aber zu Grabe. Bleibt demnach viel Zeit und Manpower für "Hunted", das – wenn es nach Brian Fargo geht – den Start einer großen Serie markieren soll.

Interplay

Von links: Matthew Findley, Euer liebster M!-Redakteur Matthias, Brian Fargo und Michael 'Maxx' Kaufman.



360 Wenn Caddoc Magie wirkt, dann erstrahlen die Wargar-Schurken in leuchtendem Blau – achtet auf die detaillierte Rückenmuskulatur. Ob Ihr als Schwertkämpfer Caddoc oder Bogenschützin Elara loszieht, könnt Ihr im Solomodus übrigens an jedem Speicherpunkt neu entscheiden, den jeweiligen Koop-Partner steuert dann die CPU.

– ein zweiter Entwickler steuert den Koop-Kollegen. Mit kraftvollen, wenn auch noch ein wenig träge animierten Schwerthieben hackt Caddoc auf die Gollum-ähnlichen Kreaturen ein – absurde Luftkampfmanöver im "Bayonetta"-Stil habt Ihr nicht zu befürchten, Caddoc gleicht eher dem Conan-Archetypen.

Gears of Might & Magic

Abgesehen von einem stärkeren Fokus auf Nahkämpfe erleben wir während der ersten Minuten eine klare Adaption der "Gears"schen Spielmechanik. Darauf angesprochen, gibt Brian seinen fiesen Plan preis: Durch die – oberflächlich betrachtet – augenscheinliche Ähnlichkeit soll sich der Spieler sofort zurechtfinden; erst danach wird er mit eigenen Ideen konfrontiert und im besten Fall positiv überrascht. Und es funktioniert: Die Funktionalität der Deckungsmechanik ist vom ersten Moment an verstanden – sie erscheint so einfach und logisch wie ein Sprung in einem Jump'n'Run.

> "Heldin Elara wird in Deutschland das ganze Spiel oben ohne kämpfen!"

Im weiteren Spielverlauf entdecken wir ein zartes Move-Upgrade-System, abnutzbare Schilde und elektrisierende Zauber. Abgesehen vom offensichtlichen 'Typ macht Nahkampf – Mädel schießt aus der Ferne'-Ansatz wird bei den magischen Attacken der Koop-Gedanke besonders deutlich: Caddoc motzt Elaras Pfeile mit einem Eiszauber auf oder lässt Gegner als lebendige Zielscheiben schweben. Sie bedankt sich mit einer Ladung Feuermagie, die ihn in eine lodernde Kampfmaschine verwandelt. Ebenfalls pfiffig: Geht Euer Partner zu Boden, könnt Ihr ihm ein Medipak zuwerfen.



360 Die tief positionierte Kamera von "Hunted" erinnert an den Sprint-Modus von "Gears of War". An engen Stellen zoomt sie noch näher an die Figuren heran.

Aus Performance-Gründen dürft Ihr "Hunted" übrigens nicht im Splitscreen zocken – zieht entweder mit einem KI-Kollegen oder online mit menschlichen Kombattanten in die Schlacht. inXiles 'Keine-Kompromisse'-Politik trägt Früchte: Die Figuren sind toll modelliert, die Luft voller flirrender Staubpartikel und bunter Blätter. Als Caddoc via Quick-Time-Event eine Säule umstößt und einen Domino Day im Fantasy-Reich auslöst, lassen Sound und Grafik die Muskeln spielen: Das wuchtige Poltern übertönt den Gothic-Metal-Soundtrack, die Unreal Engine 3 zaubert einen filmreif inszenierten Tempel-Einsturz auf den HD-Schirm. *ms*

System	PS3 / 360
Entwickler	inXile, USA
Hersteller	Bethesda
Genre	Action
Termin	2010

DAS GEFÄLLT UNS:
» detailreiche HD-Fantasywelt
» actionlastiges, intensives Spielerlebnis
» Koop-Gedanke zu Ende gedacht
» heiße Mädels, rotes Blut und fiese Monster

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
» 'Helden ziehen los'-Story klingt noch lahm
» zu wenig eigene Ideen in der Spielmechanik

FAZIT » **Die Entwickler haben ein heißes Eisen in der Dämonenschmiede – imposante Fantasy-Action für kooperative Konsolenbarbaren.**

360 Mit Schild und Schwert: Individuelle Stärken hin oder her – beide Spielfiguren können im Nahkampf kräftig zuschlagen.



MAJIN AND THE FORSAKEN KINGDOM

Ein flinker Dieb und sein monströs-liebenswerter Begleiter erobern den Westen.

In der letzten Ausgabe stellten wir Euch "Majin: The Fallen Realm" bereits einmal vor. Inzwischen wurde das märchenhafte Abenteuer in "Majin and the Forsaken Kingdom" umgetauft und wir konnten eine frühe Version in London genauer unter die Lupe nehmen.

Vor 100 Jahren brach eine Katastrophe über das Königreich herein. Pechschwarze Kreaturen der Dunkelheit überrannten das Land und vertrieben all seine Bewohner. Seitdem haben viele Helden erfolglos versucht, die Monster zu vertreiben. Ein flinker Dieb lässt sich davon nicht abhalten und befreit dabei aus Versehen eine mächtige Kreatur, die ihm auf Schritt und Tritt folgt.

Trotz mancher Platzhalter-Textur und noch fehlender Mimik der Figuren wird schon jetzt deutlich, dass uns mit "Majin" ein echter Augenschmaus ins Haus steht. Lichteinfall und Farbwahl unterstreichen Schönheit und Einsamkeit der Umgebung, die Mischung aus europäischer Architektur und eher asiatisch angehauchten Figuren überzeugt. Besonders aber gefallen die Animationen: Der Dieb bewegt sich vorsichtig und wieselflink, der mächtige Majin langsamer und behäbiger, aber keinesfalls grob und ungeschickt. Game Republic versteht es, Größe und Gewicht der Figur überzeugend darzustellen, ohne sie wie einen tumben Haudrauf wirken zu lassen.



360 Das ungleiche Duo aus Dieb und Majin trifft zufällig zusammen, erweist sich aber dank seiner unterschiedlichen Fähigkeiten als patentes Team.

Auch über den Spielablauf wissen wir nun mehr: Anfangs hat der Majin keine Erinnerung an seine Vergangenheit, zudem ist er noch verhältnismäßig schwach. Bereits ein einfaches Eisengitter stellt ein unüberwindliches Hindernis für den Riesen dar. Darum kombiniert das ungleiche Team seine Talente: In einiger Entfernung erblickt Ihr eine große, rote Beerenfrucht, die den Majin mit neuer Kraft versorgen könnte, für ihn aber nicht zu erreichen ist. An einer niedrigen Stelle der Mauer geht der Riese deshalb in die Knie und der Dieb springt über seinen Rücken nach oben.

Am Ende eines kleinen Labyrinths liegt die Frucht, allerdings patrouillieren zahllose Schattenmonster auf dem Weg dorthin. Jetzt ist Unauffälligkeit gefragt: Mit einem einzelnen Gegner würde der Dieb vielleicht fertig, doch die Feinde kooperieren und kommen angegriffenen Kameraden zu Hilfe, wenn sie Euch bemerken. Damit nicht genug: Ihr könnt die Unholde nicht permanent ausschalten, nach kurzer Zeit erwachen besiegte Schattenmonster wieder zum Leben. Also arbeitet Ihr Euch flink, ungesehen und vorsichtig zum Ziel vor. Steht ein Gegner alleine mit dem Rücken zu Euch, stellt Ihr ihn mit einem Stealth-Angriff ruhig, ansonsten weicht Ihr besser aus. Habt Ihr die Frucht er-



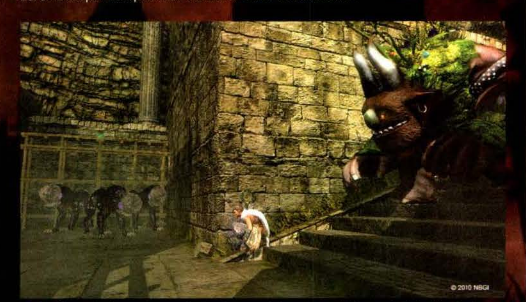
360 Das Abenteuer schickt Euer Helden-Duo durch allerlei märchenhafte Landschaften: Neben einsamen Gemäuern und verträumten Wäldern erkundet Ihr auch von Kristallen umgebene Bauwerke.



360 Zu zweit geht's besser: Der Hebel öffnet die Tür für den Majin.

360 Großer Bulle verleiht Flügel: Mit seiner Kraft eignet sich der Majin prima dafür, Euren Dieb per Katapult über die hohe Mauer zu schleudern.

Mit "Majin" steht uns ein echter Augenschmaus ins Haus.



360 Offene Konfrontationen sind meistens nicht ratsam: Lieber schleicht Ihr Euch vorsichtig an und überrascht dann die Feinde.

reicht, stellt auch die Euch vor ein Problem: Um sie zu tragen, braucht der Dieb beide Hände – damit sind Kämpfe, Rennen und flinke Kraxeleien ausgeschlossen. Jetzt gilt es, auf die Laufwege der Gegner zu achten und ungesehen zurück zum Majin zu gelangen.

Habt Ihr Euren Monsterbegleiter erreicht, wendet sich das Blatt: Die Beere verfehlt ihre Wirkung nicht, der Majin öffnet das eiserne Tor und auf einmal sind die Gegner nicht mehr übermächtig. Während der Dieb die Schattenwesen anlockt, wartet der Koloss auf einem Abhang, um die Monster auf Euer Zeichen hin unter einer Mauer zu begraben. Auch im direkten Kampf schlägt sich Euer Begleiter wacker, ist aber nicht unverwundbar. Wenn Horden von Schattenkriegern über ihn herfallen, hat er ohne die Hilfe des flinken Diebes keine Chance.

Neben diesen Action-, Geschicklichkeits- und Schleich-Passagen hat "Majin and the Forsaken Kingdom" auch ruhige Momente. Dann rasten der Dieb und sein Begleiter etwa im Schatten eines gewaltigen Baumes und lernen sich näher kennen. Auch ohne funktionierende Mimik und mit Platzhalter-Sprechern wurde deutlich, dass "Majin" nicht nur spielerisch, sondern auch inhaltlich mehr bietet als so mancher Konkurrenztitel. Wenn die fehlenden Elemente und der in London eingespielte Orchestersoundtrack implementiert sind, hat das Abenteuer gute Chancen, einer der charmantesten und interessantesten Titel des Jahres zu werden. Das bislang ehrgeizigste Projekt von Yoshiki Okamotos Studio Game Republic ist "Majin" bereits jetzt. *tn*

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Game Republic, Japan**
Hersteller	**Namco-Bandai**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**3. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS:
» wundervolles Art-Design
» der Majin ist eine unheimlich liebenswerte Kreatur
» viele Koop-Elemente
» gelungene Schleicheinlagen
» dynamische Kämpfe

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
» noch keine Mimik der Figuren
» Platzhalter-Elemente werden hoffentlich ansprechend ersetzt

FAZIT » Ein ungleiches Duo kämpft, klettert und knobelt sich durch verfallene Ruinen – klingt etwas nach "Ico", hat aber seinen ganz eigenen Charme und viel Potenzial.

"UNSER SPIEL IST EIN RISIKO"

Daisuke Uchiyama ist Namco-Bandais Produzent für "Majin" und nahm sich in London die Zeit, mit uns über das Game-Republic-Abenteuer zu plaudern.

M! Games: Alle Welt verlangt heute nach Shootern und Ähnlichem, "Majin" ist dagegen ein sehr märchenhafter Titel abseits des Mainstreams...

Daisuke Uchiyama: Unser Spiel ist etwas Eigenständiges und Neues und damit schon ein großes Risiko. In Sachen Spielbarkeit und Grafik unterscheidet es sich vom Großteil der heute erfolgreichen Titel – auch, weil es zu seiner japanischen Herkunft steht, obwohl wir es für den internationalen Markt entwickeln.

Wobei die Architektur des Spiels ja eher westlich wirkt...

Aber dafür entsprechen gerade die Figuren nicht unbedingt dem Geschmack westlicher, vor allem amerikanischer Spieler. Die ziehen kräftige Kerle mit vielen Muskeln vor, die auf alles schießen, was sich bewegt. Unser Held ist ganz anders, nicht sonderlich stark und er muss auch mal vor Gegnern fliehen. Ich hoffe nur, dass die westlichen Spieler sich darauf einlassen.

Die "Majin"-Kreatur erinnert mich ein wenig an Figuren aus Filmen von Hayao Miyazakis Studio Ghibli, beispielsweise der Roboter aus "Das Schloss im Himmel" bzw. "Laputa".

Am Design des Majin haben eine Menge Leute gearbeitet. Jeder brachte Ideen und Entwürfe ein. Dabei war es nicht das Ziel, sich direkt auf ein Vorbild wie etwa "Laputa" zu beziehen. Sicher kennen und mögen viele unserer Leute solche Filme, aber ich denke, unsere Kreatur hebt sich trotzdem davon ab.

Wie geht die Entwicklung des Spiels voran? Wie sehr ist Okamoto-san selbst in den kreativen Prozess involviert?

"Majin" wird seit etwa 18 Monaten entwickelt. Okamoto hat eine interessante Arbeitsweise: Er sieht sich die Fortschritte einmal im Monat an und bringt sich in der Zwischenzeit nur sehr wenig ein. So sieht er die Fortschritte des Projekts weitaus deutlicher und beurteilt sie dadurch objektiver, als wenn er täglich damit beschäftigt wäre. Grafiker oder Programmierer konzentrieren sich stets nur auf ihr eigenes Gebiet, Okamoto zieht es dagegen vor, den Überblick zu behalten und die Arbeit zu koordinieren.

Viele Branchen-Insider und Spieler fragen sich mittlerweile, ob der japanische Spielemarkt am Ende ist und vom Westen überholt wurde. Wie sehen Sie das?

Ich denke, dass die westlichen Studios momentan besser mit der Hardware zurechtkommen. Aber ich glaube auch, dass die Popularität einzelner Genres sich immer wieder verschiebt. In der aktuellen Generation sind derzeit solche gefragt, zu denen westliche Entwickler mehr Zugang haben. Aber das wird nicht dauerhaft so bleiben, dann nehmen wieder andere Teams die Vorreiterrolle ein. Ich halte den Spielemarkt für ein sehr zyklisches Geschäft.



BLUR

"Burnout" trifft "Mario Kart"? M! fühlt dem neuen Rennspiel der "Project Gotham"-Macher auf den Zahn.

Wenn es im Portfolio von Activision eine prominente Lücke gibt, dann ist diese im Rennspielsektor zu finden: Der letzte 'vollwertige' Genrevertreter erschien 2002 mit "Rally Fusion", seitdem gingen nur noch leidlich gelungene Spaßraser mit Crash Bandicoot oder der Madagascar-Sippe an den Start. Zur Behebung dieses Zustandes wurde im Herbst 2007 die britische Entwicklerschmiede Bizarre Creations übernommen, die ihre Fachkompetenz mit der "Project Gotham Racing"-Serie ausdrücklich bewiesen hat.

Seitdem wird in Liverpool fleißig an "Blur" gewerkelt, das einen frischen Weg einschlägt: Statt einer Sportwagenraserei mit realistischem Ansatz entsteht hier ein Arcade-Spektakel, bei dem Extra-Einsatz und ein starker Multiplayer-Fokus wichtige Rollen spielen. Ursprünglich sollte der Titel bereits im Weihnachtsgeschäft erscheinen, bekam dann aber ein halbes Jahr Zusatzzeit für Verbesserungen und Feinpolitur verabreicht. Hat sich diese gelohnt oder müssen wir uns um den Flitzer Sorgen machen? Um dieser Frage auf den Grund zu gehen, flogen wir nach England und statteten dem Entwickler für ein paar zünftige Mehrspieler-Proberunden einen Besuch ab.

"Blur" schnappt sich Zutaten aller möglichen Genrekollegen wie "Burnout", "Wipeout", "Full Auto" oder "Mario Kart" und mixt diese zu einem interessanten Rezept zusammen. So seid Ihr mit lizenzierten Vehikeln unterwegs und flitzt über Kurse, die sich an realen Orten orientieren. Auch das Fahrverhalten hat weiterhin genug Anspruch und Realismus, um sich glaubwürdig anzufühlen. Dafür kämpft Ihr nicht nur mit Gaspedal und Lenkradkönnen um die Plätze, sondern bedient Euch aller möglichen Hilfsmittel: Auf den Kursen liegen acht verschiedene Extras herum, mit denen Ihr offensive und defensive Manöver ausführt. Lenkraketen und Energiebolzen eignen sich vorzüglich dafür, Rivalen aus der Bahn zu werfen. Mit einem elektrischen Rundum-Impuls rempelt Ihr Konkurrenten unsanft



360 Die blauen Stromstörungsfelder sind Angriffe, die sich speziell gegen den Führenden richten – doch der kann ihnen mit etwas Geschick ausweichen.

»DAS RENNSPIEL-GENRE HAT SICH ZULETZT ZU WENIG WEITERENTWICKELT«

Sowohl Ben Ward (Community and Web Lead) als auch Gareth Wilson (Lead Designer) sind seit Jahren bei Bizarre Creations tätig und wirkten bei der "Project Gotham Racing"-Serie mit. In Liverpool standen uns die beiden Rede und Antwort.

M! Games: Habt Ihr keine Angst, dass die Spieler von Bizarre Creations lieber ein "Project Gotham Racing 5" haben wollen als etwas Neues wie "Blur"?

Ben Ward: Natürlich hätten wir einfach das alte Rezept aufwärmen können. Aber die Frage ist: Wohin hätte das führen sollen? Es gibt inzwischen so viele Spiele, die in die Realismuskerbe schlagen wie "Gran Turismo", selbst "Need for Speed" hat mit "SHIFT" diese Richtung eingeschlagen. Da kam es gerade recht, dass wir eigentlich schon immer mal etwas anderes machen wollten – mit mehr Action, das hat man ja auch den letzten paar "Gotham"-Teilen bereits angemerkt. Als wir uns Activision anschlossen, war die Gelegenheit günstig dafür.

"Project Gotham Racing" war ein gelungener Mix aus Realismus und Arcade. Was hat Euch dazu bewogen, beim neuen Spiel noch mehr in die letztere Richtung zu gehen?

Gareth Wilson: Wir finden, dass sich das Rennspiel-Genre in letzter Zeit zu sehr mit sich selbst beschäftigt hat und keinen Blick mehr über den Tellerrand wagte. Das ist uns auch so gegangen, denn als die neuen Konsolen rauskamen, wollten wir alles noch realistischer und anspruchsvoller machen – und das hat wohl 90% der Spieler nicht mehr so angesprochen. Spiele wie "OutRun" oder "Mario Kart" waren dagegen große Publikumsrenner und für jedermann zugänglich. Wenn wir dagegen weiter so 'ernste' Raser produzieren, landen wir womöglich in der gleichen Nische wie Flugsimulatoren. Das wollten wir vermeiden und einfach wieder etwas 'Spaßigeres' machen, das auch die Massen ansprechen kann.

Hätte Euch Activision auch erlaubt, etwas anderes als ein Rennspiel zu machen?

Ward: Nein, ein Rennspiel sollte es schon sein, wobei innerhalb des Genres keine strengen Vorgaben gemacht wurden, nur massentauglich sollte es sein. Und realistisch betrachtet, hätten wir uns auch nicht anders orientiert, schließlich sind unsere Erfahrungen und technischen Entwicklungen darauf spezialisiert.

Wie nah an den echten Städten habt Ihr Euch beim Design der "Blur"-Schauplätze orientiert?

Wilson: Schon "Project Gotham Racing" war nicht ganz so authentisch, wie man glauben mag, denn bereits da haben wir uns ein paar Freiheiten herausgenommen. Diesmal schnappten wir uns Teile der Städte und haben sie wie Puzzlestücke zusammengesetzt, um schicke Strecken zu entwerfen. Manche Orte wie London sind trotzdem nahe am Original, andere wie die Hollywood Hills haben wir frei erfunden – wir orientieren uns am echten Leben, sind aber keine Sklaven davon.



360 So sieht es aus, wenn Euch ein Schock-Extra trifft.

360 Je voller, je doller: Ist das Teilnehmerfeld gefüllt, gehören herzhafte Rempeleien zur Tagesordnung.

beiseite, abgeworfene Minen sprengen unachtsame Piloten in die Luft. Schilde, Reparatursets und Turbos dürfen ebenso nicht fehlen wie ein spezieller Angriff, der sich gegen den Führenden richtet. Der dient als Beispiel dafür, dass Bizarre nicht einfach einen Funracer von der Stange macht: Denn anders als etwa beim blauen Pilz von "Mario Kart" habt Ihr als potenzielles Opfer die Möglichkeit, der Wirkung des Angriffs mit fahrerischem Geschick auszuweichen. Auch alle anderen Attacken lassen sich durch den Einsatz eines passenden Gegen-Extras neutralisieren, von denen Ihr bis zu drei horten könnt – damit kommt neben jeder Menge Action ein Hauch Strategie in die Rennen und der Zufallsfrust wird erheblich reduziert.

Zur Solo-Karriere wollte uns Bizarre nicht viel verraten, mit 50 Vehikeln und 30 Strecken an 14 Standorten wird in Sachen Umfang einiges geboten. Die Mehrspieler-Rennen funktionieren bereits tadellos: Der Splitscreen für vier Raser an einer Glotze macht Laune, richtig ab geht die Post online. Bis zu 20 Gasfüße rangeln sich auf der Piste, ohne dass die flotte Optik darunter leidet. Zwar wirken die Umgebungen etwas spartanisch, doch während der Rennen fällt das nicht weiter auf, zumal die Waffeneffekte teils spektakulär gerieten. Für jede Menge Motivation sorgen Kniffe, die sich Bizarre bei "Modern Warfare 2" abgeschaut hat: Fast jede Aktion wird mit dem Gewinn von Fans belohnt, wodurch sich Euer Rang steigert. Damit schaltet Ihr nach und nach neue Autos, Spielmodi und andere Boni frei. Spezielle Herausforderungen ('Schieße 10 Gegner mit der Rakete ab') sind ebenso mit dabei wie 'Mods' – damit bearbeitet Ihr die Fähigkeiten Eures Autos, was in etwa den Perks bei "Modern Wareware 2" entspricht.

Nach unserer Testfahrt steht fest, dass "Blur" die zusätzliche Entwicklungszeit sichtlich gutgetan hat: Die Raserei sieht nun ansehnlich aus und hat das Potenzial, längerfristig zu motivieren – zumindest online. Jetzt muss nur noch der Solo-Teil mithalten... *us*

> "Blur" mixt Zutaten der Genrekonkurrenz zum interessanten Rezept.

360 Bizarre hat ein Herz für Wohnzimmer-Raser: Im Splitscreen für vier Spieler fahren vier CPU-Rivalen mit, trotzdem bleibt die Grafik angenehm flüssig.

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Bizarre Creations, England**
Hersteller	**Activision**
Genre	**Rennspiel**
Termin	**28. Mai**

DAS GEFÄLLT UNS:
- rasantes Tempo
- schicke, wenn auch unspektakuläre Optik
- mit 20 Fahrern geht die Post ab
- viele gute Online-Ideen
- intelligentes Extra-Design

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Solo-Karriere noch eine unbekannte Größe
- 'Destruction Derby'-Spielmodus etwas fade

FAZIT » Dynamische und launige Arcade-Raserei mit Tiefgang, die vor allem online für jede Menge Spektakel sorgt.

Wann habt Ihr beschlossen, Elemente wie Herausforderungen und Fahrzeugmodifikationen einzubauen?
Ward: Wir wollten von Anfang an etwas Besonders machen – wir fragten uns: "Was brauchen wir, um die ultimative Mehrspieler-Erfahrung zu erschaffen?" Wir haben uns viele Möglichkeiten überlegt und angesehen und uns dann für etwas entschieden, das schon bewiesen hat, dass es für lange Zeit motiviert – wie bei "Modern Warfare 2".

Früher war es für Entwickler immer sehr schwer, bei Autoherstellern die Genehmigung einzuholen, dass die Fahrzeuge auch Schaden nehmen dürfen. Hat sich das inzwischen geändert?
Ward: Nein, aber wir sind beim Fragen routinierter geworden. Außerdem haben wir unterschiedliche Schadensstufen eingebaut, so dass bei einem Vehikel z.B. nur das Blech verbeult, während beim anderen auch die Scheiben bersten. Damit können wir die jeweiligen Herstellerwünsche berücksichtigen. Ein Minimum an Unfallspuren weist aber jedes eingebaute Auto auf, wie etwa Rauchentwicklung.

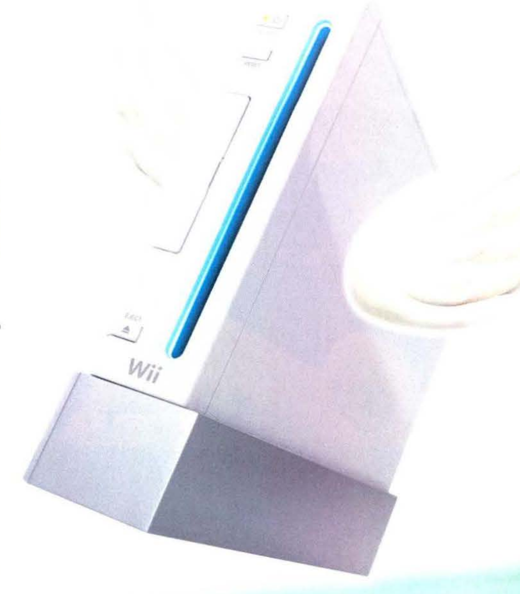
Wie seid Ihr drauf gekommen, ausgerechnet 20 Autos als Maximalzahl festzulegen?
Ward: Ach, das weiß ich gar nicht mal so genau. Ich glaube, wir wollten einfach mehr Spieler ermöglichen, als es bislang gegeben hat. "Blur" ist eine andere Rennsporterfahrung, die stark auf Kollisionen und Power-Ups setzt, da bieten sich viele Gegner an. Und unsere Programmierer waren scharf darauf zu beweisen, dass sie es hinkriegen können. Die Grafik mag deshalb nicht so spektakulär sein, wie sie mit weniger Autos möglich gewesen wäre, aber für uns steht diesmal die Action während der Rennen im Mittelpunkt.

Die bisher spielbaren Strecken sind ziemlich linear und unkompliziert. Wird das bei allen so sein?
Wilson: Nein, wir haben einfach die Einsteigerkurse für die Beta ausgewählt, um niemanden zu überfordern. Aber die anderen Pisten sind teilweise deutlich anspruchsvoller. In London etwa fühlt es sich mit den engen 90°-Kurven fast so an wie "Gotham", auch San Francisco mit seinen Sprüngen ist knackiger. Aber grundsätzlich sind die Fahrbahnen etwas breiter, schließlich müssen alle Autos und Extras Platz haben. Es hängt auch davon ab, welchen Rennmodus man spielt. Bei Fahrten ohne Waffeneinsatz und mit weniger Teilnehmern findet man natürlich ausgefeiltere Strecken.



Sind gespannt darauf, wie "Blur" sich gegen "Split/Second: Velocity" schlagen wird: Ben Ward (links) und Gareth Wilson.

Wii auf dem HÖHENFLUG



Nintendos Konsole verkauft sich seit Tag 1 wie geschnitten Brot. Stürzt der Wii 2010 ab oder erleben wir sein bisher bestes Jahr?

In der letzten Ausgabe der M! Games sind wir folgender Fragestellung nachgegangen: Haben japanische Entwickler den Anschluss an ihre westlichen Kollegen verpasst, hinken Nippon-Spiele den Titeln aus USA und Europa grafisch und spielerisch hinterher? Ein gewichtiges Argument für die Pro-Japan-Fraktion – sowohl in puncto Verkaufszahlen als auch Spielspaß – waren die Erfolge des Branchenurgesteins Nintendo, schließlich führen dessen Konsolen Wii und DS seit geraumer Zeit die Hardware-Bestsellerlisten an.

Und doch mehren sich unter Entwicklern wie Spielern kritische Stimmen, die vor allem dem Wii eine weniger rosige Zukunft voraussagen: Nintendo habe die Wii-Unterstützung wichtiger Dritthersteller verloren, vernachlässige den Trend des Online-Spielens und vergälle die treue Klientel der Hardcore-Spieler durch den neuen Fokus auf Casual Games – so schallt es aus den Posaunen der Kritiker. Um derlei Aussagen mit harten Fakten zu untermauern oder aber ihnen den Boden unter den Füßen wegzuziehen, haben wir die offensichtlichsten Wii-Sorgen in fünf griffigen Thesen gebündelt.

1. Die Wii-Verkäufe gehen zurück

Diese Aussage lässt sich ganz einfach durch Betrachtung der Verkaufszahlen der letzten Monate be- oder widerlegen – vor allem wenn man sie in Kontext mit den entsprechenden Ziffern des Vorjahreszeitraums setzt. Unser Ausgangspunkt ist dieser: Mit knapp 70 Millionen verkauften Wii-Einheiten weltweit führt Nintendo die Gesamtstatistik der Heimkonsolen klar an – anschaulich illustriert in unserer Grafik "Konsolenverkäufe weltweit" (rechts oben). Darunter widmen wir uns den Absatzzahlen der Monate Oktober 2009 bis Februar 2010: Wir erkennen eine eindeutige Klimax aller drei Konsolen zum Weihnachtsgeschäft im Dezember, vor allem aber sehen wir, dass im Schnitt ungefähr doppelt so viel Wiis abgesetzt werden wie PS3-Konsolen; der Abstand zur Xbox 360 ist sogar noch größer. Die Zahlen des Vorjahreszeitraumes darunter (Oktober 2008 bis Februar 2009) liefern ein vergleichbares Bild mit ähnlich hohen Wii-Verkäufen. Ein Rückgang der Absatzzahlen ist demnach nicht feststellbar, das jüngste Weihnachtsgeschäft lief für Nintendo sogar noch besser als das des Jahres 2008. Vielmehr erkennen wir eine Verschiebung der Thronfolger-Position: Belegte im Vorjahr die Xbox 360 noch in allen Monaten den zweiten Verkaufsrang, so hat mittlerweile stets Sonys PlayStation 3 diese Position inne.

2. Big N vernachlässigt Gamer

Angesichts zahlreicher Topmodel-, Sportparty- und Tierpflege-Spielchen, die unseren geliebten Shootern, Jump'n'Runs und Action-Adventures den Platz in Wii-Spieleregalen der Elektronikmärkte streitig machen, entsteht schon mal der Eindruck, es gebe nur noch Casual Games für Nintendos Heimkonsole. Doch ein Blick auf die aktuellen "Super Mario"-Titel entkräftet die Befürchtung, dass der Spiele-Entwickler Nintendo seine treue Fanbasis vernachlässigt: "Super Mario Galaxy" kam 2007, letztes Jahr folgte "New Super Mario Bros. Wii" und schon diesen Juni schlägt "Super Mario Galaxy 2" auf – die Wartezeiten während der 16-Bit-Ära waren weit länger. Auch die vier Jahre zwischen Links Suche nach der "Twilight Princess" und dem kommenden "Zelda" des Weihnachtsgeschäfts 2010 sind nicht unüblich, zumal Nintendo die Zwischenzeit mit zwei Handheld-Episoden versüßt hat. Qualitativ hinken weder Mario noch Link ihren 16- bzw. 64-Bit-Inkarnationen hinterher.

Natürlich stößt uns z.B. die lange Abstinenz von Donkey Kong sauer auf, andererseits freut der vergleichsweise rasche Ost-West-Transfer eines "Sin & Punishment 2", vor allem im Vergleich zu seinem NTSC-exklusiven Vorgänger. Weitere interessante kommende Titel für uns Gamer findet Ihr in der Tabelle auf dieser Seite.

"Als Firma glauben wir nach wie vor fest an den Wii. Unsere großen Multiplattformtitel werden auf Wii präsent sein."
Peter Moore (Präsident EA Sports)

Kommende Wii-exklusive Spiele

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Alter Ego	bitComposer	Adventure	2. Quartal
FlingSmash	Nintendo	Geschicklichkeit	3. Quartal
Metroid: Other M	Nintendo	Action	3. Quartal
Micky Epic	Disney	Action-Adventure	4. Quartal
Monster Hunter Tri	Capcom	Action-Rollenspiel	23. April
NBA Jam	Electronic Arts	Sport	2010
No More Heroes 2: Desperate Struggle	Marvelous	Action	2010
Sam and Max – Beyond Time and Space 2	Namco-Bandai	Adventure	2010
Sin & Punishment: Successor of the Skies	Nintendo	Action	7. Mai
Super Mario Galaxy 2	Nintendo	Jump'n'Run	11. Juni
The Last Story*	Nintendo	Rollenspiel	2010
The Legend of Zelda	Nintendo	Action-Adventure	2010
The Tower of Shadow	Konami	Action-Adventure	3. Quartal
Tournament of Legends	Sega	Beat'em-Up	Mai
Xenoblade*	Nintendo	Rollenspiel	2010

* bislang nur für Japan angekündigt

Die Wii-Hits 2010 in Bildern

Wii Wir haben Team Ninjas Actiontitel "Metroid: Other M" gespielt. Einfach umblättern...



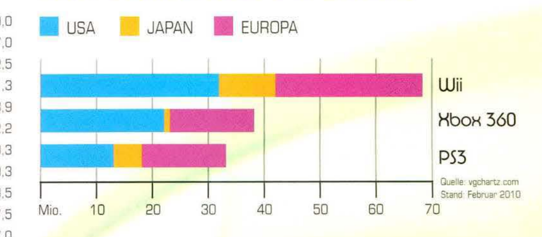
Wii Verspricht eine durchdachte Spielwel und intelligente Comic-Kämpfe: "Micky Epic

Top 20 Wii-Verkäufe (in Mio.)

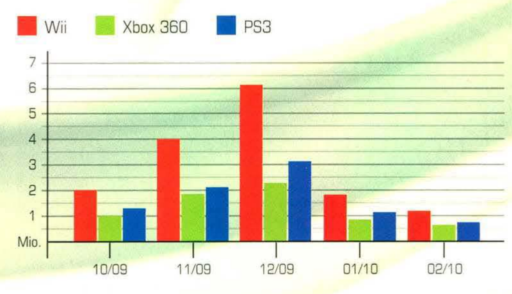
Platz	Titel	Publisher	Verkäufe
1.	Wii Sports	Nintendo	60,0
2.	Wii Play	Nintendo	27,0
3.	Wii Fit	Nintendo	22,5
4.	Mario Kart Wii	Nintendo	21,3
5.	Wii Sports Resort	Nintendo	13,9
6.	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	12,2
7.	Wii Fit Plus	Nintendo	10,3
8.	Super Smash Bros. Brawl	Nintendo	9,3
9.	Super Mario Galaxy	Nintendo	8,5
10.	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	Sega	7,5
11.	Mario Party 8	Nintendo	7,0
12.	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo	5,5
13.	Link's Crossbow Training	Nintendo	4,4
14.	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision	4,4
15.	Animal Crossing: Let's go to the City	Nintendo	3,8
16.	Carnival Games	Take 2	3,5
17.	Big Brain Academy	Nintendo	3,5
18.	Guitar Hero: World Tour	Activision	3,4
19.	Lego Star Wars: Die komplette Saga	LucasArts	3,4
20.	Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Sega	2,9

Stand: Februar 2010 Quelle: vgchartz.com

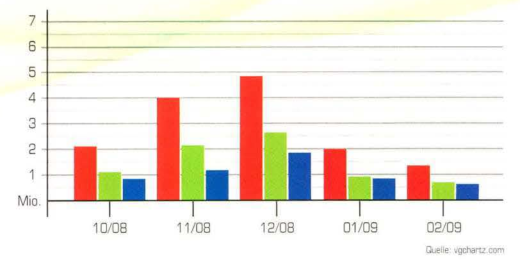
Konsolenverkäufe weltweit



Konsolenverkäufe weltweit
...von Oktober 2009 bis Februar 2010



...von Oktober 2008 bis Februar 2009



3. Wii-Spiele verschlafen Trends

Wer nach "Assassin's Creed II" oder "Uncharted 2" einen Wii-Titel einlegt, muss mitunter schwer schlucken. Die beliebte Kritikermaxime "Spielspaß hängt nicht von der Grafik ab" wird auf eine harte Probe gestellt, wenn uns "Need for Speed NITRO" oder die Wii-Fassung von "FIFA 10" Grafik vorsetzen, die auch vor zehn Jahren möglich war! Gerade bei Multiplattform-Entwicklungen fällt auf, dass ein Wii-Spiel des Jahres 2010 oft kaum besser aussieht als sein Vor-Vor-Vorgänger 2007.

Nach wie vor schenkt Nintendo dem Trend Online-Gaming kaum Beachtung – von Ausnahmen wie "Mario Kart Wii" abgesehen treten Wii-Besitzer nur selten gegen Spieler aus aller Welt an; die umständliche Freundescode-Mechanik erschwert das Onlinespiel zusätzlich. Ob "Monster Hunter Tri" der Beginn einer echten Online-Offensive ist, scheint daher mehr als fraglich.

4. Nur Nintendo verkauft Spiele

Wie klar Nintendos eigene Toptitel die Wii-Bestsellerlisten dominieren, könnt Ihr an unserer Tabelle der "Top 20 Wii-Verkäufe" ablesen. Für Dritthersteller wie Sega oder Grasshopper, die mit ihren Hardcore-Titeln (von "Mad World" über "The Conduit" bis hin zu "No More Heroes") nie und nimmer in die Sphären von "Wii Fit" und Co. vordringen, ist dies natürlich problematisch. Angesichts der geringen Erfolgsaussichten von freakigen (und damit riskanten) oder auf erwachsene Gamer zugeschnittenen Produkten überlegen sich solche Firmen in Zukunft mehr als einmal, ob sie das finanzielle Wagnis eines "Dead Space Extraction" oder "Deadly Creatures" eingehen. Das bringt uns direkt zu unserer nächsten These:

5. Dritthersteller ziehen sich zurück

Der Wahrheitsgehalt dieser Aussage ist von Publisher zu Publisher unterschiedlich. Ubisoft erteilt der Nintendo-Konsole (zumindest vorläufig) eine klare Absage – siehe Yves Guillemots Zitat. Electronic Arts hält dem Wii nach wie vor die Treue, konzentriert sich laut EA-Sports-Boss Peter Moore aber auf "Spielerfahrungen, die genau auf die Bedürfnisse des Kunden zugeschnitten sind"; wie z.B. den Fitnesstitel "EA Sports Active", mit 2,8 Millionen verkauften Exemplaren EAs "bestes Wii-Pferd im Stall".

Eine exakte Prognose über die künftige Dritthersteller-Unterstützung für den Wii fällt im Angesicht solch gegensätzlicher Aussagen schwer – allein wegen der hohen installierten Hardwarebasis können es sich Activision, THQ, Namco & Co. aber auch in Zukunft nicht leisten, Nintendos SD-Konsole links liegen zu lassen. Schließlich haben nicht nur Rentner, übergewichtige Mamis und tierliebe Kinder einen Wii neben dem Fernseher stehe. *ms*



"Wir konzentrieren die Entwicklungs-Ressourcen 2010 auf unsere Haupt-Spieleserien sowie auf Xbox 360 und PS3."
Yves Guillemot (Geschäftsführer Ubisoft)



Wii "Xenoblade" kommt von Monolith Soft und verspricht großes RPG-Kino.



Wii Spielspaßhit und Grafikbombe garantiert. Mehr zu "Super Mario Galaxy 2" auf S. 57.



Wii Abgedreht, kreativ, brutal: "No More Heroes 2" sahnte im Importtest 84% ab.



Wii "Sin and Punishment 2": ausgefeilte Balleraction von Treasure.



METROID: OTHER M

Zurück in die Vergangenheit: Weltraum-Heldin Samus Aran kämpft auf Wii wieder in 2D!

Die Weiterentwicklung einer traditionsreichen Spieleserie ist eine knifflige Angelegenheit: Die Fans mit einer allzu forschen Neuausrichtung zu verschrecken, ist dabei das Horror-Szenario vieler Gamedesigner. Andererseits lässt ein stetiges Wiederaufkochen derselben Spielzutaten auch den treuesten Anhänger irgendwann mit einem schalen Geschmack zurück. Die "Metroid"-Reihe schaffte bislang ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Tradition und Innovation: Der Sprung in die dritte Dimension und der einhergehende Wechsel zum Ego-Abenteuer gelang mit der "Metroid: Prime"-Trilogie (Teile 1 & 2 auf GameCube, Teil 3 auf Wii) vorzüglich.

Auf zu neuen alten Ufern

Sowohl Fans als auch Kritiker zeigten sich zufrieden mit der Evolution, auch wenn die Kontrollen den Status 'hochkomplex' erreicht hatten. Durch den Erfolg des Wii bei Gelegenheitsspielern befindet sich Nintendo nun in der Zwickmühle: Mit weltweit 1,5 Millionen verkauften Exemplaren hinkt "Metroid Prime 3: Corruption" den Stall-Kollegen "New Super Mario Bros. Wii" (12,5 Mio.) und "The Legend of Zelda: Twilight Princess" (5,5 Mio.) deutlich hinterher. Aufgrund der Komplexität sind Wii-Casual-Gamer mit den "Metroid"-Ego-Abenteuern hoffnungslos überfordert – Remote und Nunchuk schwingen sowie alle Buttons koordiniert drücken, ist für Neuspieler zu viel des Guten. Was also tun? Ego-Konzept über Bord werfen, Steuerung auf die Fernbedienung reduzieren, den Spielverlauf in Richtung 2D trimmen und die Story an die guten alten SNES-"Super Metroid"-Tage anknüpfen lassen, damit eingeschworene Fans hellhörig werden. Fertig ist die "Metroid"-Wollmilchsau, welche nicht nur gut ankommt, sondern auch kommerziell durchstartet.



Wii Zu simpel und dementsprechend auch etwas enttäuschend: Um Feinde auszuschalten, müsst Ihr nur auf einen Knopf hämmern – Samus zielt automatisch.

Geht das auf?

Ende Februar hatten wir das erste Mal Gelegenheit, "Other M" anzuspielen: 40 Minuten Hand anlegen war in der Londoner O2-Arena angesagt, unter den aufmerksamen Blicken des Nintendo-Personals. Fotos knipsen oder gar Videos aufzeichnen? Keine Chance! Dabei ist der erste grafische Eindruck durchweg positiv: Wir beobachten Heldin Samus im Intro, wie sie den "Super Metroid"-Endkampf gegen Mother Brain erneut durchlebt und mithilfe eines Baby-Metroid schließlich siegt – die vorberechneten Filmsequenzen gehören zum Feinsten, was man bislang auf Wii gesehen hat. Der Tod



Wii Zum Stillstehen verdammt: Zielt Ihr auf die Mattscheibe, aktiviert sich die Ego-Sicht. Umschauen ist hier möglich, bewegen kann sich Eure Heldin jedoch nicht.

WER IST TEAM NINJA?

Team NINJA

Hinter dem Entwickler von "Metroid: Other M" verbirgt sich ein Studio des Herstellers Tecmo, das bis vor Kurzem durch eine schillernde Persönlichkeit personifiziert wurde. Tomonobu Itagaki war Chef und in der Öffentlichkeit das einzige bekannte Mitglied der Truppe, verließ Tecmo aber 2008 im Streit und tauchte erst kürzlich mit der Gründung eines neue Studios wieder auf (mehr dazu in den News auf Seite 29). Team Ninja existiert seit 1985 und erschuf zwei namhafte Spielserien: die "Dead or Alive"-Beat'em-Ups (samt den "Xtreme"-Ablegern mit Fleischbeschau und Volleyball) sowie die Action-Spektakel der "Ninja Gaiden"-Reihe – beide stehen für Grafikpracht und flottes Spieltempo. "Metroid" ist eine Premiere in doppelter Hinsicht: Erstmals betätigt sich Team Ninja auf dem Wii, und dann gleich noch bei der Neuausrichtung einer renommierten Serie, die von einem anderen Hersteller stammt.



Wii Sieht nach typischem 3D-Game aus – die fixe Kameraperspektive führt aber zu einem 2D-artigen Spielerlebnis.

ihres damaligen Alien-Helferleins lässt Samus auch Jahre später nicht los. Bei einem Weltraumausflug empfängt sie einen Notruf, den sogenannten 'Baby-Cry'. Ohne zu zögern macht sie sich auf den Weg und stößt auf eine heruntergekommene Raumstation, das 'Bottle Ship'. Nach der Landung erlebt Samus eine Überraschung: Adam Malkovich, ihr ehemaliger Ausbilder und Mentor, und eine Gruppe Soldaten von der Galaktischen Föderation wollen sich Zutritt zu dem Schiff verschaffen. Samus muss sich wohl oder übel mit ihnen arrangieren und fortan gemeinsam auf Erkundungstour gehen.

Diese Vorgeschichte wird nicht nur mit sehenswerter Rendergrafik illustriert, sondern auch mit ausschweifenden, gut gesprochenen Dialogen erzählt – bei Nintendo-Spielen bislang die Ausnahme. Nach der stimmungsvollen Einleitung ist der Spieler am Drücker, oder besser: an der Remote. Ihr steuert Samus ausschließlich mit der Fernbedienung, die die meiste Zeit quer wie bei "New Super Mario Bros. Wii" in Euren Händen liegt. Damit enden die Ähnlichkeiten zur Klempner-Hüpferei aber nicht: Ihr bewegt Samus in der Regel auf einer Ebene von links nach rechts (bzw. umgekehrt) und erklimmt via Wandsprung höher gelegene Etagen, an Abzweigungen geht es auch mal nach oben in die Tiefe des Raumes. Die fixe Kamera zeigt das Geschehen aus einer typischen Third-Person-Perspektive, der Spielverlauf ähnelt jedoch einem 2D-Spiel. Trefft Ihr auf Gegner, macht sich Ernüchterung breit, denn Samus nimmt die Alienwesen automatisch ins Visier – Ihr müsst nur wiederholt den Feuerknopf drücken. Sehr 'casualig' das Ganze...

Richtet Ihr den Controller auf den Bildschirm, schaltet die Ansicht in die aus "Metroid: Prime" gewohnte Ego-Perspektive: Nun dürft Ihr Euch zwar umsehen, die Umgebung auf Hinweise scannen oder gezielt Schüsse abgeben – Herumlaufen ist jedoch nicht erlaubt. An sich kein Problem, wären da nicht zwei Knackpunkte: Zum einen passierte es uns wiederholt, dass das Spiel nur widerwillig unseren Remote-Zeigebefehl umsetzte und die Kameraperspektive nach dem Wechsel in die Ego-Sicht nicht mit unserer eigentlich beabsichtigten Blickrichtung übereinstimmte. Die Spielbedingungen vor Ort waren allerdings nicht optimal, es könnten also auch – wie Nintendo-Mitarbeiter beteuerten – störende Einflüsse dafür verantwortlich gewesen sein. Der zweite Punkt lässt sich allerdings nicht so leicht wegdiskutieren: Größere Feinde und Endbosse erfordern den flüssigen und kontrollierten Wechsel beider Perspektiven, um die verwundbaren Punkte anzu-

Die Vorgeschichte wird mit sehenswerter Rendergrafik erzählt.



Wii Bevor das Abenteuer richtig losgeht, muss Samus einen Trainingslevel absolvieren. Dort lernt sie alle neuen, auf die Wii-Steuerung angepassten Moves. Betäubten Gegnern dürft Ihr – wie oben zu sehen – zum Beispiel ins Genick springen.



Wii Wie der Klempner-Kollege Mario vollführt Samus Aran Wandsprünge, mit denen sie höhere Ebenen erklimmt.

gehen. Das bedeutet stetiges Umgreifen auf der Fernbedienung (von zwei Händen auf eine) sowie ein unrundes Spielgefühl, da zwischen dem Umschalten von Ego- auf Third-Person-Sicht nicht nur eine merkliche Zeitspanne liegt, sondern mit der Ich-Perspektive auch eine Bewegungslosigkeit einhergeht. Wollt Ihr um den wild um sich schlagenden und schießenden Boss herumlaufen, geht das nur in dieser holprigen Art – und meist nicht ohne den ein oder anderen ungewollten Treffer. Elegantes Herumtänzeln (Strafen) wie aus Ego-Shootern gewohnt, bleibt Euch verwehrt.

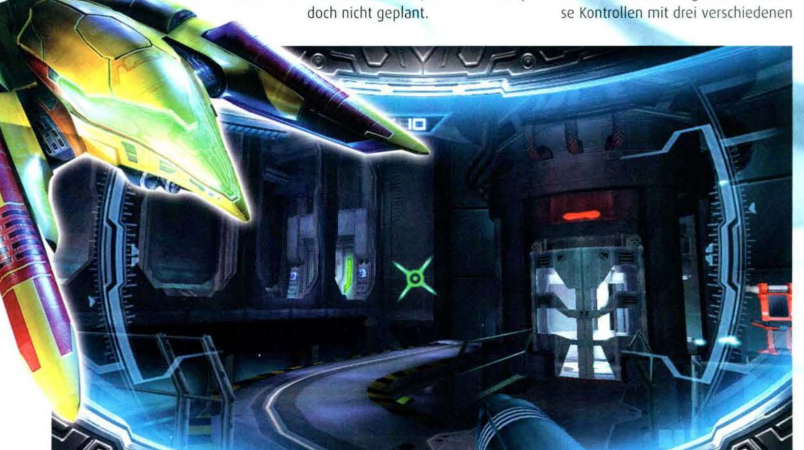
Für weiteres Stirnrunzeln sorgte das Aufladen der Lebensenergie. Dafür müsst Ihr die Remote hochkant halten und eine Taste längere Zeit gedrückt halten. In der Hitze des Gefechts passierte es uns mehrfach, dass wir dem Feind aus der Ego-Perspektive ins Gesicht blickten, statt der Auffrischung der Energieleiste zuzuschauen – der Unterschied zwischen Fernbedienung senkrecht halten und auf den TV zeigen ist nun einmal nicht so groß. Vielleicht könnte hier eine zwingende Wii-MotionPlus-Unterstützung dieses Problem beheben, aktuell ist sie jedoch nicht geplant.

Wii Immer dem Pfeil nach: Eine komplexe 3D-Karte wie in den "Prime"-Episoden wird bei "Other M" nicht gebraucht – folgt einfach der gelben Einblendung im Radar.

Anderes M(etroid)?

Wie wir so durch die nett gestalteten Räume der Raumstation laufen, als Morphball durch enge Rohre rollen, per Beamschuss Krabbeltiere sowie Flugaliens zu Schleim schießen und große Brocken etwas unbeholfen per Raketenfeuer aus der Ego-Perspektive in ihre Einzelteile zerlegen, keimt in uns eine Frage auf: Sind diese Kontrollen mit drei verschiedenen Remote-Haltungen wirklich einsteigerfreundlicher? Geschweige denn finden sich Gamer damit ab?

Unser kurzes Probespiel liefert darauf noch keine endgültige Antworten. Allerdings sollten Entwickler Team Ninja und Nintendo noch einmal die Köpfe zusammenstecken – vielleicht gibt es für das etwas andere "Metroid" ja doch die etwas andere, aber eingängige Steuerung. *os*



Wii Nur in der Ego-Perspektive könnt Ihr die Umgebung nach Hinweisen scannen und gezielt Beamschüsse und Raketen abfeuern.

System	Wii
Entwickler	**Team Ninja, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**3. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS

» gelungene Präsentation mit schicken Renderfilmen und stimmungsvoller Sprachausgabe
» typische "Metroid"-Zutaten wie Morphball, sich entwickelnde Fähigkeiten sowie taktisch geprägte Bosskämpfe

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

» trotz Reduktion auf Remote ist die Steuerung komplex und umständlich
» Wechsel zwischen Third-Person- sowie Ego-Perspektive bremst Spielfluss und macht Bosskämpfe komplizierter
» reguläre Gegner dank automatischem Zielen keine Herausforderung

FAZIT » **Vertrackte Kontrollen und holprige Perspektivenwechsel bremsen das "Metroid"-Revival – Atmosphäre und Serienzutaten stimmen.**



SUPER MARIO GALAXY 2

Der erste Teil war ein Jump'n'Run-Feuerwerk gespickt mit tollen Ideen. Was kann die zweite Episode da noch besser machen?

Um das festzustellen, schnappen wir uns Remote sowie Nunchuk und tauchen ab in die neun Demo-Levels, die beim Nintendo-Event in London zum Probespiel locken. Beim Griff zur Fernbedienung wundern wir uns: "Super Mario Galaxy 2" verzichtet wie "Metroid: Other M" (siehe Seite 54) auf eine Wii-MotionPlus-Unterstützung. Es beschleicht uns das Gefühl, dass das 'Ich mache das Zielen per Remote genauer'-Zubehör bei Nintendo selbst nicht mehr die höchste Priorität genießt...

Aber zurück zu unserem Lieblings-Klempner: Ob sein Bruder Luigi wieder mit über die Planeten springt, wissen wir nicht. Das kann uns egal sein, schließlich ist diesmal Knubbelnasen-Dino Yoshi als Unterstützung dabei. Und der wird – zumindest wenn wir die spielbaren Levels als Maßstab nehmen – im wahrsten Wortsinne eine tragende Rolle übernehmen. Mario reitet auf

> Knubbelnasen-Dino Yoshi übernimmt eine wortwörtlich tragende Rolle.

seinem Rücken nicht nur über die großen und kleinen Himmelskörper einer neuen, von Erzfeind Bowser heimgesuchten Galaxie. Er sorgt mit seinen (Fress-)Fähigkeiten auch für allerhand neue Spielsituationen: Mampft Yoshi beispielsweise eine rote Beere, geht er ab wie die Feuerwehr und spurtet Sonic-gleich durch Loopings und an senkrechten Wänden entlang. Verspeist er eine blaue Luftblase, bläht sich sein Bauch und er schwebt für eine kurze Zeit gen Himmel. Damit ist Yoshis Repertoire lange nicht erschöpft: Als wir gegen einen Levelboss antreten, müssen wir ihn mit seinen eigenen Waffen schlagen – soll heißen: seine Kanonenkugeln auf ihn zurückschleudern.



Wii Die Zunge bleckenden Geister dürfen bei einem "Mario"-Hüpfer nicht fehlen: Wendet Ihr ihnen den Rücken zu, hetzen sie Euch über den 3D-Parcours!

Also im rechten Moment Yoshis Zunge ausgefahren, Projektil im Maul zwischengelagert und zielgenau auf die verwundbare Stelle gefeuert!

Mehr 2D!

In puncto Bedienkomfort hat Nintendo ausgemistet: Das weitläufige und für Gelegenheitsspieler verwirrende Oberwelt-Areal ("Ich habe zwei Wochen nicht gezockt – wo geht es noch einmal weiter?") aus dem ersten Teil ist einer schnörkellosen Übersichtskarte ähnlich der aus "New Super Mario Bros. Wii" gewichen. Hier gibt es kein Rätselraten mehr nach dem nächsten Leveleingang. Und das ist nicht die einzige Anlehnung an den sensationell erfolgreichen Hüpfer. Vermehrt eingesetzte 2D-Passagen sollen auch "Super Mario Galaxy 2" zu einem noch breiteren Publikum verhelfen. Bevor jetzt Eure Alarmglocken anfangen zu schrillen: Beim Probespiel hatten wir nicht den Eindruck, dass diese Abschnitte aufgesetzt wirken. Im Gegenteil: Häufig wechselt die Perspektive elegant von 3D auf 2D, zum Beispiel wenn Yoshi aufgeblasen durch Levelbereiche schwebt, die mit Dornen gespickt sind.

Unser kurzes Intermezzo mit dem Klempner lässt keinen Zweifel: "Super Mario Galaxy 2" schließt nahtlos an die Qualitäten des ersten Teils an und fügt den ein oder anderen Ideentupfer hinzu. Wenn eine Riesenschlange mit Bowserkopf durch einen Planeten pflügt, wir per Remote-Schüttler Plattformen im richtigen Rhythmus umklappen lassen und uns wechselnde Gravitation mal am Boden, mal an der Decke laufen lässt, dann ziert ein dickes Grinsen jedes Zockergesicht. Auch bei denen, die behaupten, Teil 2 wäre nur ein Level-Pack. *os*

Wii Yoshi im Einsatz: Um den Bowser-Roboter in seine Einzelteile zu zerlegen, müsst Ihr Euch die Kanonenkugeln schnappen und sie zielgenau auf die Glaskuppeln feuern.

System	Wii
Entwickler	**Nintendo, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Genre	**Jump'n'Run**
Termin	**11. Juni**

DAS GEFÄLLT UNS
- Yoshi bringt neue Facetten in den Spielablauf
- mehr 2D-Abschnitte sorgen für Abwechslung
- exzellente Präsentation
- tadellose Kontrollen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- wir sind wunschlos glücklich, zumal das Spiel bereits im Juni erscheint

FAZIT » **Eines der bislang besten Hüpfspiele bekommt einen ebenbürtigen Nachfolger: ideenreich, perfekt spielbar, stilsicher inszeniert!**

ATARI JAGUAR

Erschienen: 1993
Startpreis: ca. 400 DM
Hersteller: Atari
Verkaufte Geräte: ca. 250.000
Spiele: ca. 65

Technik: Auf den ersten Blick erinnert der Jaguar etwas an die PC-Engine - beide Außenseiter, beide flach, beide mit modernsten Chips ausgestattet. Oder doch nicht? Zumindest die 64-Bit-Klassifizierung ist dezent übertrieben, denn als Hauptprozessor kommt die aus Amiga und ST bekannte 16-Bit-CPU Motorola 68000 zum Einsatz. Den Unterschied machen die Co-Prozessoren, das mitunter 64-Bit-fähige Grafikchip-Konglomerat 'Tom' und die Sound-Maschine 'Jerry'. Nach den Spezifikationen deutlich mächtiger als Mega Drive und Super Nintendo, manifestiert sich die grafische Potenz jedoch zu selten in Spielen. Das ändert sich auch mit dem Release des CD-Laufwerks nicht. Die technisch spannende Heimversion der Virtuality-Spielautomaten (3D-Gaming mit Helm) erscheint schon nicht mehr. So fortschrittlich die Technik gegenüber den 16-Bit-Konsolen ist, so stark verblasst selbst die theoretische Leistungsfähigkeit gegenüber Saturn und PlayStation, die ab 1995 dominieren.

Marktbedeutung: Ataris letzter Trumpf als Konsolenhersteller sticht nicht. Technische Ausstattung und Preis des Jaguar sind zwar attraktiv, doch Atari findet bei Entwicklern und Handel kaum Unterstützer - zu schlecht die Erfahrungen mit dem Handheld Lynx, zu dominant die japanischen Giganten Sega und Nintendo. Auch der Fokus auf 'Made in USA' hilft Atari nicht; selbst im heimischen Markt kauft keiner die Außenseiter-Konsole. Allen voran die Spiele, eine Mischung aus langweiligen Neuheiten und einfallslosen Remakes von B-Titeln, vergrätzen die Kundschaft - von technischer Brillanz und 64-Bit-Zauber keine Spur. Dazu kommt ein altertümlicher Controller, der eher die Atari-Frühzeit denn die Konsolen-Zukunft symbolisiert. Kurzum: wenig Geld (für Marketing), kaum (interessante) Spiele und Kunden, die Mario & Sonic deutlich mehr lieben als den Retro-Charme des Jaguar.

Spiele: Das Spieleangebot für den Jaguar ist überschaubar - quantitativ und qualitativ. Zu emotionslosen Umsetzungen bekannter 16-Bit-Marken ("Bubsy", "NBA Jam", "Zoop"), die Ataris 64-Bit-Power selten unter Beweis stellen, gesellen sich zwei Dutzend Exklusiv-Titel, die weder optisch noch spielerisch überzeugen. Nur eine Handvoll Games hinterlassen bleibenden Eindruck - zum Beispiel "Rayman", das zunächst exklusiv für den Jaguar entsteht, oder "Aliens vs. Predator", ein düsterer Ego-Shooter mit anspruchsvoller Grafik. Auch die deutsche Entwicklung "Iron Soldier" (Teil 1 auf Modul, Teil 2 in minimalen Stückzahlen auf Modul & CD) sticht aus der Masse belang- und einfallsloser Spielchen hervor. Fast alle Titel werden von Atari veröffentlicht, renommierte Fremdanbieter lassen die Finger von der Konsole oder entwickeln nur im Auftrag von Atari bzw. lizenzieren einzelne Games. Einzig der Retro-Spezialist Telegames begeistert sich für die US-Raubkatze und steuert ein halbes Dutzend Spiele bei.

Sammelsurium: Ein Großteil der Jaguar-Module ist weder selten noch teuer - mit 5 bis 15 Euro für ein originalverpacktes Spiel ist man dabei. Die CD-Titel kosten kaum mehr, denn auch sie wurden in relativ hohen Stückzahlen gefertigt. Wie immer gibt es ein paar Spiele, für die heute annähernd Neupreise gezahlt werden - darunter "Aliens vs. Predator" und "Rayman". Richtig teuer kommt jedoch das CD-Laufwerk zu stehen: Während die Konsole ab 50 Euro den Besitzer wechselt, geben Sammler für das komplette CD-Paket (inklusive Beipack-Software) bis zu 150 Euro aus. Das restliche offizielle Zubehör ist überschaubar und nicht besonders sexy, nur der Pro-Controller wird gern genommmen. Umso vielfältiger die Homebrew-Szene, die etliche professionell aufbereitete Spiele (u.a. von Songbird Productions) hervorbrachte und auch für das begehrteste Zubehör verantwortlich zeichnet, die Catbox (Netzwerk- und AV-Anschluss-Tausendsassa).



64-Bit und der Heimvorteil ("Made in USA") sollen Ataris Jaguar auf die Siegesstraße führen - miese Spiele sorgen jedoch für einen Totalcrash.



Neben dem "Tempest"-Soundtrack und der "Myst"-Demo liegen dem CD-Laufwerk zwei Spiele bei: die harmlose Knobelei "Vid Grid" und die Flugzeug-Action "Blue Lightning".





Das CD-Laufwerk wird in den Modulschacht des Jaguar gestöpselt und separat mit Strom versorgt. Um weiterhin Cartridges nutzen zu können (ohne das Zubehör wieder abzubauen), bietet das Add-on einen eigenen Modulschacht. Zusätzliche Prozessoren oder andere technische Gimmicks weist das CD-Laufwerk nicht auf.

Special-FX!

Alle Spiele, die auf CD erschienen sind.


Battlemorph (Atari)


World Tour Racing (Telegames)


Myst (Atari)


Highlander (Atari)

Braindead 13 (ReadySoft)

Vid Grid (Atari)

Hover Strike (Atari)


Baldies (Atari)


Dragon's Lair (ReadySoft)


Space Ace (ReadySoft)


Blue Lightning (Atari)


Iron Soldier II (Telegames)



Primal Rage (Time Warner)



Spätgeburt!

Spiele von Hobby-Entwickler Songbird Productions.


Hyper Force

Protector

Skyhammer

Soccer Kid

Schund!

Finger weg von diesen finsteren Machwerken.


Club Drive (Atari)


Trevor McFur in the Crescent Galaxy (Atari)


Kasumi Ninja (Atari)

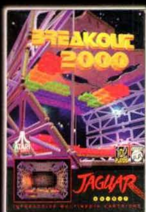
Supercross 3D (Atari)

Sammeln!

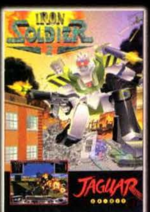
Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Sammler gut zu Gesicht stehen.



Der Fun-Racer zählt zu den begehrtesten Spielen aus Ataris Produktion.



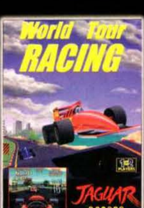
Als '2000er'-Update erscheinen zudem "Tempest" und "Defender".

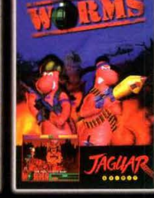


Die Fortsetzung der Mech-Schlacht ist selten, sie gibt es als CD & Modul.



Nutzt den CD-Massenspeicher kaum: "Primal Rage" von Time Warner.





Die Telegames-Spiele sind meist teuer (40 Euro aufwärts) und schwer zu bekommen: "World Tour Racing" (CD) und "Worms" gehören zudem zu den besseren Jaguar-Titeln.



Vom VR-Helm existieren nur wenige Prototypen – unterstützt wird das Add-on von "Missile Command 3D".



Anschlüsse im Überfluss: Die Catbox ist eine mittlerweile seltene und teure Netzwerk- und AV-Wundertüte.





Der Pro Controller hat drei zusätzliche Feuertasten, die jedoch nur von wenigen Spielen genutzt werden.



White Men Can't Jump (Atari)



Spielen!

10 Spiele für den Jaguar, die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.



Defender 2000 (Atari)



Syndicate (Ocean/Electronic Arts)



Aliens vs. Predator (Atari)



Iron Soldier (Atari)



Atari Karts (Atari)



NBA Jam: Tournament Edition (Atari)



Rayman (Ubisoft)



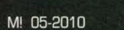
Tempest 2000 (Atari)



Pinball Fantasies (21st Century Ent.)



Attack of the Mutant Penguins (Atari)





Jeden Monat begibt sich M! Games auf die Suche nach den Wurzeln bedeutender Innovationen in Sachen Spielspaß. Diesmal suchen wir nach dem ersten Spiel basierend auf einer...

Literaturvorlage

2005 erscheint Dmitry Glukhovskys Roman "Metro 2033", fünf Jahre später erblickt dessen Videospielumsetzung das Licht der Welt. Keine lange Zeit und fürwahr ein Sonderfall, denn auf der Suche nach ansprechenden Stoffen gehen Storyschreiber lieber ins Kino als in die Bibliothek. Literaturadaptionen sind heute Mangelware und "Metro 2033" sowie "Dante's Inferno" stehen allein auf weiter Flur.

Das war mal anders und immerhin mischt seit mehr als zehn Jahren der High-Tech- und Militär-Liebhaber Tom Clancy in der Spielebranche mit und drückt Ubisoft-Serien wie "Rainbow Six" und "Ghost Recon" seinen Namensstempel auf. Auch Horrorautor Clive Barker schreibt bisweilen für Games wie "Jericho", doch auf eine konkrete literarische Vorlage können sich genannte Titel nicht berufen. Auch die zahlreichen "Harry Potter"- und "Herr der Ringe"-Titel der letzten Jahre setzen lediglich die Verfilmung des geschriebenen Worts in spielbare Bits und Bytes um. Aus Vermarktungssicht ein kluger Schritt: Das dem Publikum aus dem Kino vertraute Design wird aufgegriffen, eine eigene aufwändige Adaption des Quellmaterials entfällt.

In den 1980ern sind ausgefeilte Grafiken hingegen noch Mangelware, weshalb Literatur und interaktive Abenteuer miteinander anbandeln. Zahlreiche Werke von Bradburys "Fahrenheit 451" bis zu Gibsons "Neuromancer" werden als Text- und Grafik-Adventures wiedergeboren. Die ersten grafikbasierten Romanumsetzungen bemühen jedoch weder Gesellschaft noch Cyberspace, sondern klassische Fantasy-Motive: "Dragonriders of Pern" von Anne McCaffrey (1983) sowie J.R.R. Tolkiens "The Hobbit" aus dem Jahr 1982. Im selben Jahr veröffentlicht Computerware das Text-Adventure "El Diablero", das damit neben "The Hobbit" das erste Spiel mit einer literarischen Vorlage ist.

Während die ähnlich fantastische Scheibenwelt von Terry Pratchett nur zur PSone-Ära Hochkonjunktur hat, ziehen Sir Arthur Conan Doyles "Sherlock Holmes"-Romane seit 1984 bis heute etliche Spiele nach sich. Apropos "Conan": Robert E. Howards barbarischer Romanheld feiert sein Debüt ebenfalls schon 1984, auch H.P. Lovecraft geistert durch die Jahrzehnte und inspiriert nebenbei das erste Survival-Horror-Spiel: "Alone in the Dark". Auch der Mutter moderner Echtzeit-Strategie – "Dune II – Kampf um Arrakis" – liegt ein Roman zu Grunde: Frank Herberts "Der Wüstenplanet".

Eine historische Vorlage wählen indes nicht nur die "Bible Adventures" für NES, sondern auch Koeis "Romance of the Three Kingdoms"-Reihe: Luo Guanzhongs gleichnamiger chinesischer Historienroman stammt aus dem 14. Jahrhundert und fördert rundenbasierte Strategiespiele von Amiga bis Wii zu Tage, die "Dynasty Warriors"-Reihe leitet sich daraus ebenfalls ab. *mh*

1982: "El Diablero" für Tandys TRS-80-Computer beruht auf den Werken von Carlos Castaneda.



1982: "The Hobbit" geht auf mehreren Systemen auf Schatzsuche – im Bild die ZX-Spectrum-Version.

Fordert uns heraus!

Greifhaken, Scharfschützengewehr oder Doppelsprung – woher stammen die Innovationen? Schreibt Eure Frage an leserpost@maniac.de mit dem Kennwort "Erfinder" und wir begeben uns auf die Suche nach dem Ursprung.

Skurrile Games mit literarischen Wurzeln

Bible Adventures



Drei Episoden, ein NES-Modul: Rettet Baby Moses, bekämpft als David Goliath und sammelt mit Noah Tiere.

Insmouse no Yakata



Der einzige Ego-Shooter für Nintendos Virtual Boy basiert auf Lovecrafts "Schatten über Innsmouth".

Romance of the Three Kingdoms...
...Historienroman auf etlichen Systemen

Alone in the Dark...
...basiert auf H.P. Lovecraft

The Wizard of Oz...
...Import-RPG zum Kinderbuch von L. Frank Baum

SPIELE-TEST

M!

Entwickler	**M!-Team, Deutschland**
Hersteller	**Cybermedia Verlag GmbH**
Termin	**letzter Freitag im Monat**
Preis	**4,50 Euro**

Unterstützt » **bis 50.000 Leser (offline), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» mindestens 100 Seiten Lesespaß

» **PS3 vs. 360:** Wir haben alle Konsolen lieb, mit ihren Stärken und Schwächen

SPIELSPASS 99

Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	9 von 10
Sound	1 von 10

FAZIT » **Das älteste Multiformat-Magazin Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele ohne Kompromisse.**

DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschland-Termin und andere objektive Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Testtext).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Termin-Kalender zusammen (siehe Preview-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten.**

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte.**

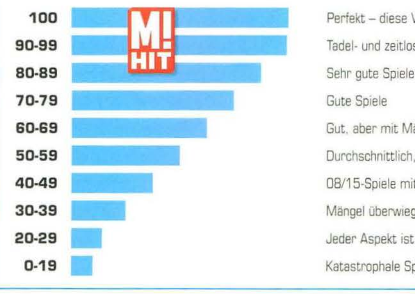
Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.

SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser als der Testkandidat? Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladepausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

Der **M!-Hit** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.



Wertung	Bedeutung
100	Perfekt – diese Wertung vergab M! bislang nicht
90-99	Tadel- und zeitlose Spitzenspiele
80-89	Sehr gute Spiele
70-79	Gute Spiele
60-69	Gut, aber mit Mängeln
50-59	Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente
40-49	08/15-Spiele mit deutlichen Mängeln
30-39	Mängel überwiegen
20-29	Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich
0-19	Katastrophale Spiele

DIE M!-SPIELE-PROFIS...

...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam.



"SUPER"

Oliver Schultes

Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: God of War III (PS3)
Hört zurzeit: Paul Gilbert - Silence Followed By A Deafening Roar



"SUPER"

Matthias Schmid

Experte für: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit: Yakuza 3 (PS3), Nier (PS3)
Hört zurzeit: The Devil Wears Prada, August Burns Red, HIM



"GUT"

Ulrich Steppberger

Experte für: Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Picross 3D (DS)
Sieht zurzeit: Toy Story 1&2 (Blu-ray)
Hört zurzeit: Best of Dschingis Kahn

"GEHT SO"

Michael Herde

Experte für: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Super Street Fighter IV (PS3)
Sieht zurzeit: Unsere Ozeane
Hört zurzeit: EAV - Neue Helden...



"LAHM"

Philip Ulc

Experte für: Action, Casual Games, Sportspiele, Strategie
Spielt zurzeit: NHL 10, Bad Company 2 (360), Red Steel 2 (Wii)
Hört zurzeit: P. Nutini - These Streets



"MÜLL"

Max Wildgruber

Experte für: Action-Adventure, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Dragon Age: Origins - Awakening (360)
Hört zurzeit: Bayern 2 Radiowissen



"MÜLL"

Oliver Ehrle

Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Final Fantasy XIII (PS3), Tekken 6 (PS3)
Hört zurzeit: jede Menge SID-Klassiker

Just Cause 2

PS3 360 Action 



PS3 Die 'Festungseroberungen' sind nicht besonders anspruchsvoll, aber ein zentrales Element: Nur wenn Ihr den drei Widerstandsfraktionen der Insel bei diesen Unternehmungen helft, bekommt Ihr von ihnen weitere Aufträge.

Philip Ulc

"GUT"

Eigentlich treibe ich mich bei Open-World-Spielen lieber in städtischen Gegenden herum, doch das Naturparadies Panau hat fraglos seinen Charme. Zu sehen und zu erkunden gibt es eine Menge, aber wie Ulrich fehlt es auch mir an einer klaren Linie: So schick die Explosionen in Szene gesetzt sind, etwas mehr Tiefgang bei den Aufgaben wäre nicht verkehrt gewesen - zumal die Feinde an einer kollektiven Doofheit leiden, die anspruchsvolle Feuergefechte rar macht. Mit dem Greifhaken habe ich mich eine Weile sehr gut vergnügt, die komplizierteren Kunststücke jedoch bald gelassen, weil sie im Praxiseinsatz außer bei Fahrzeugkaperungen nicht wirklich einen Sinn haben. Schade auch, dass "Just Cause 2" ein reines Solo-Erlebnis ist - das sehenswerte Inselreich wäre ein idealer Schauplatz für spannende Mehrspieler-Gefechte.

Fast dreieinhalb Jahre schraubte Avalanche am zweiten "Just Cause" - ist es angesichts der langen Zeit gut oder schlecht, dass vieles davon sofort wieder vertraut wirkt? So heißt der diesmal besuchte Schauplatz Panau und liegt in einer anderen Region der Welt, ist aber wieder ein rund 1.000 Quadratkilometer großer Inselstaat, in dem eine tropische Umgebung große Teile der Fläche bestimmt - aber nicht nur: Im Südwesten erwartet Euch Wüste, die hohen Gebirge im Nordosten begrüßen Euch mit gefrorenen Gewässern und dichter Schneedecke.

MIT VIDEOSCHNITT



Der größte Unterschied zwischen den PS3- und Xbox-360-Fassungen passt in eine Zeile des Hauptmenüs: Sony-Abenteurer können ihren "Just Cause 2"-Inselausflug als Videoaufzeichnung mitschneiden – entweder permanent mitlaufend oder als 30-Sekunden-Schnipsel. Das Ergebnis speichert Ihr entweder auf der Festplatte oder ladet es direkt hoch auf YouTube, beides zusammen geht nicht. Bearbeitungs-Tools stellt "Just Cause 2" keine zur Verfügung, überhaupt ist die Funktion eher als nettes Gimmick zu sehen. Die Videos haben nämlich lediglich 640 x 368 Pixel Auflösung und werden stark komprimiert – für ein Internet-Portal ist das okay, zur Archivierung fürs Heimkino dagegen weniger.

Euer Auftrag: Spürt Euren anscheinend abtrünnig gewordenen Ex-Ausbilder auf und setzt die Regierung von Panau unter Stress - denn der gegenwärtige Präsident ist ein Vatermörder und war so dreist, die Beziehungen zu den USA abzubrechen. Also macht Ihr Euch als Ein-Mann-Kommando auf den Weg und sorgt im Land für Chaos. Das ist wortwörtlich zu verstehen, denn jede Aktion von Euch, die sich gegen das Regime richtet, wird mit Chaospunkten belohnt. Die braucht Ihr, um die Haupthandlung anzutreiben und andere Betätigungsfelder freizuschalten. So halten drei untereinander rivalisierende Widerstandsgruppen allerlei Missionen für Euch parat oder das Sortiment beim heimischen Schwarzhändler wird aufgestockt.

Chaos auf der Insel

Wie es sich für ein zünftiges Open-World-Spiel gehört, könnt Ihr nicht nur überall hinreisen, sondern hinterlasst auch Eure Spuren - dazu braucht Ihr ein Waffenarsenal und Fortbewegungsmittel. Die Wummenauswahl ist nicht allzu umfangreich ausgefallen, aber von Pistole über Snipergewehr bis zur durchschlagskräftigen Maschinenpistole findet sich genug, um Feindsoldaten und -einrichtungen zu durchsieben. Letztere solltet Ihr nicht vernachlässigen, denn jedes zerstörte Regime-Gebäude ist gleichbedeutend mit mehr Chaos. Vehikel kapert Ihr im Handumdrehen, Zivilisten geben ihren fahrbaren Untersatz widerstandslos ab. Wollt Ihr der Armee etwas klauen, müsst Ihr erst die Insassen unschädlich machen und dann den Fahrer bzw. Piloten rauswerfen - schließlich kommt Ihr nur so an Flugzeuge und Helikopter. Als wichtigstes Hilfsmittel für diese und andere Aktionen dient der Greifhaken, den Rico am linken Arm trägt. Auf Knopfdruck schießt Ihr das Wunderwerkzeug auf ein Ziel und nutzt es zu allerlei Schabernack: Zieht Euer Opfer von Balustraden, um es den Falltod sterben zu lassen, oder klinkt Euch an entfernten Gebäuden an, um schnell dorthin zu gelangen. Launig wird es, wenn Ihr



360 Raus mit dir: Zivile Fahrzeuge kapert Ihr problemlos, wollt Ihr dagegen Militärvehikel klauen, müsst Ihr den Fahrer in einem kurzen Quick-Time-Event entsorgen.





360 Panau ist nur eine Insel, aber ein Klimawunder: Auf engem Raum gibt es nicht nur Tropenklima, sondern auch Regionen, in denen Eis und Schnee (links) liegen oder wüstenähnliche Bedingungen (rechts) herrschen.



360 Euer südostasiatisches Einsatzgebiet ist gewaltig: Fast 1.000 Quadratkilometer mit unzähligen Siedlungen stehen zur Erkundung und Zerstörung parat – hoch oben in der Luft habt Ihr fast alles im Blick.

das andere Ende des Hakenkabels mit einem zweiten Objekt verbindet: Dann baumelt z.B. ein Soldat von einer Brücke herab und kann als menschliche Piñata malträtiert werden. Ihr hängt den Feind an ein Auto und zieht ihn danach hinterher. Oder lasst ihn abheben: Die Kopplung mit einer Propangasflasche, die nach Beschuss in die Luft steigt, macht's möglich. Solche neckischen Anwendungen des Greifhakens sind die ersten Male witzig anzusehen, der praktische Nutzen bleibt aber begrenzt. Bei Kämpfen erweist es sich meist als die bessere Alternative, die Feinde ganz normal wegzuballern. Auch sonst drängt sich der Eindruck auf, dass mehr Engagement in solche Spielereien als ein straffes Design gesteckt wurde.

Es gibt (zu viel?) zu tun

So finden sich auf der Insel unzählige Orte, Nebenaufträge und versteckte Kisten, doch der Abwechslungsreichtum hält sich in Grenzen: Zwar unterscheiden sich die Umgebungen jetzt mehr als beim Vorgänger, doch die Befreiung einer Siedlung läuft immer noch meist nach dem gleichen Schema ab. Auch die Aufträge der einzelnen Fraktionen beschränken sich oft auf Standards wie 'Erledige diesen Feind' oder 'Zerstöre jenes Gebäude' – einfallsreichere Ausnahmen bestätigen die sprichwörtliche Regel, sind aber in der Minderheit. Das Sandkasten-Prinzip wird damit beinahe überstrapaziert: Schön, dass es gewaltig viel zu tun gibt, doch ohne durchdachte Ablaufstruktur wirkt es beliebig. Die wenigen Story-Missionen fallen etwas epischer aus, doch um diese freizuschalten, müsst Ihr eben stundenlang kleinere Brötchen backen. So ist Rico Rodriguez' zweiter Ausflug ein sehr schick anzusehender und unterhaltsamer Spielplatz, auf dem beinahe zu viel Auswahl herrscht – mit etwas mehr Fokus wäre "Just Cause 2" besser gefahren. *us*

360 In "Just Cause 2" lasst Ihr es richtig krachen: Besonders effektiv jagt Ihr die Umgebung in die Luft, wenn Ihr ein Geschütz von seinem Sockel montiert und mitschleppt – dann seid Ihr zwar langsam, habt aber unendlich Munition zur Verfügung.



"GUT"

Ulrich Steppberger

Die Grafik von "Just Cause 2" sieht schick aus, zumal Panau in Sachen Umgebungen deutlich mehr Abwechslung bietet als das Eiland von Teil 1. Die Gefechte sind dank eingängiger Steuerung actionreich und unkompliziert, ein paar Macken blieben uns aber erhalten: So lenken sich fast alle Autos schwammig, der Waffenwechsel ist kompliziert und die Wartepausen beim Soforttransport nerven schon mal. Das ist aber nicht der Grund, wieso ich nur das 'Gut'-Gesicht aufsetze: In "Just Cause 2" gibt es wahnsinnig viel zu tun, doch das Spiel führt den Spieler zu wenig – abgesehen von der dünnen Story heißt es nur 'Mach einfach mal irgendwas'. Das ist eine tolle Sache für Zocker, die sich abseits von Handlungszwängen austoben wollen, ich hätte mir aber mehr inhaltliche Qualität als Beigabe zur Quantität gewünscht.

Entwickler **Avalanche Studios, Schweden**
Hersteller **Square Enix**
Termin **im Handel**
Preis **60 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- fast 1.000 km² Inselfläche mit verschiedenen Klimazonen
- großteils freie Auftragswahl
- Waffen und Vehikel per Direktlieferung kaufbar
- **PS3 vs. 360:** Die PS3-Version installiert 1 GB auf der Festplatte, technische Unterschiede fallen nicht auf.

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	9 von 10
Sound	6 von 10



82

FAZIT » **Toll anzusehendes Open-World-Abenteuer mit jeder Menge Action und Aufgaben, dem etwas mehr Führung gutgetan hätte.**

Yakuza 3

PS3 Action-Adventure 

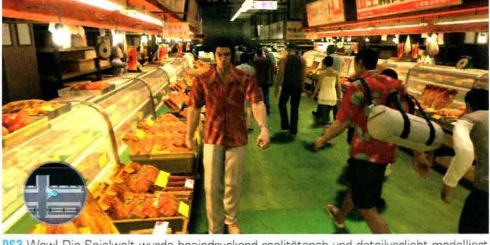
M! HIT



PS3 In den Straßen auf Okinawa schlägert Ihr im schönsten Sonnenschein – zieht den Punks z.B. einen Stuhl über die Rübe.

Mehr als ein Jahr mussten wir auf Segas drittes "Yakuza"-Epos warten. 380 Tage nach der Veröffentlichung in Japan geht unser liebster Nippon-Mafioso Kirya Kazuma endlich auf deutschen Konsolen seinem liebsten Hobby nach – verfeindete Yakuza-Mitglieder verdreschen.

Serienneulinge freuen sich gleich zu Beginn über die Option, eine Zusammenfassung der beiden Vorgängerstorys anzusehen – allerdings solltet Ihr eine Menge Zeit und Englisch-Kenntnisse mitbringen: "Yakuza 3" konfrontiert Euch mit ausschließlich japanischer Sprachausgabe, englischen Texten sowie einer Vielzahl an japanischen Namen – da steigt selbst der "Yakuza"-Profi schon mal aus: War der Ex-Cop aus Teil 1, der jetzt Privatdetektiv ist, wirklich der Vater von dem vierten Yakuza-Clanoberhaupt aus Teil 2?



PS3 Wow! Die Spielwelt wurde beeindruckend realitätsnah und detailverliebt modelliert.

Lasst Ihr Euch auf die mitunter etwas altbackene (viele Textboxen!) Mischung aus Dialogen, Suchaufträgen, Kloppereien und oskarreifen Zwischensequenzen ein, dann könnt Ihr dank "Yakuza 3" so tief in die Kultur Japans eintauchen wie in kaum einem anderen Videospiel. Getragen von erwachsenen Leitmotiven wie Freundschaft, Ehrgefühl, Verrat und Machtgier entfaltet sich eine komplexe Geschichte mit interessanten Charakterköpfen; die fallen zwar eine Spur flippiger und damit weniger glaubwürdig aus als in Teil 2, decken aber nach wie vor ein ebenso breites wie spannendes Spektrum ab – Ihr trefft auf trottelige Helfershelfer, cholerische Newcomer und kaltblütige Verbrecherbosse.

Spielen, Helfen, Schlagen

Nach dem etwas langatmigen Beginn auf der Insel Okinawa (dem neuen Schauplatz) entfaltet die einzigartige Mixtur Ihr volles Suchtpotential: Ihr habt mit simpel-spaßigen Schlägereien, pfiffigen Nebenaufträgen, Minispielen (u.a. Bowling, Dart, Billard) und der optionalen Schlüssel-Sucherei alle Hände voll zu tun. Neuerungen machen das Yakuza-Leben abwechslungsreicher: Kiryu schießt per Handy lustige Fotos, um neue Moves zu lernen, kauft und personalisiert eine Vielzahl von Waffen und versucht sich an mehr 'Heat'-Aktionen. *ms*



PS3 Im späteren Spielverlauf wechselt Kiryu sein Hawaiihemd gegen feinen Zwirn – sehr passend für den Golfplatz.

DIE SCHNITTE IN YAKUZA 3

Während typische Schnittopfer wie der (gemäßigte) Blutgehalt, Schimpfwörter und brutale Schlägermoves in Ihrer Gänze auch in der deutschen "Yakuza 3"-Version enthalten sind, entfernte Sega einen ganzen Schwung an echten Spielinhalten.

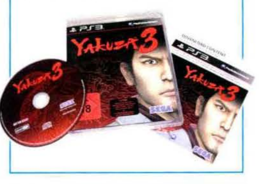
Zusätzlich zu den Hostessen-Minispielen und einem (im Westen) wohl schwer verständlichen Quiz fiel eine Reihe an spielrelevanten Nebenmissionen der Schere zum Opfer: Vor allem in den Kapiteln 3 bis 5 fehlen viele Sidequests – insgesamt strich Sega 22 der 123 Nebenaufträge, die in der japanischen Version von "Ryu ga gotoku 3" (so der Nippon-Name der Serie) enthalten waren.

Wer das Original nicht kennt, wird sich angesichts der im Spiel immer noch enthaltenen Fülle an Features und Aufträgen kaum daran stören, dennoch können wir Segas Schnittpolitik nicht nachvollziehen: Schließlich ist das Spiel in Japan bereits vor einem Jahr erschienen, Zeitmangel kann also nicht der Grund sein.

Die vier kostenlosen Zusatzinhalte, die Euch der beiliegende Download-Code beschert und die im übrigen schon auf der Disc schlummern (das Download-File ist nur 100 KB groß) können diesen Fauxpas nicht wettmachen, zumal sie ohnehin erst nach dem einmaligen Durchspielen der Story relevant werden.

SPECIAL?

Wie von Sega verkündet, erscheint "Yakuza 3" in Deutschland ausschließlich als Special Edition. Die fällt spärlich aus: In einer Standard-PS3-Hülle stecken zusätzlich zur Spieldisc nur ein 31 Lieder starker Soundtrack (in schäbiger Plastikhülle) sowie ein Gutschein für vier Zusatzinhalte.





Matthias Schmid

"SUPER"

Für mich ist "Yakuza 3" ein PS3-Systemseller wie "God of War III" oder "MGS 4". Trotz der blöden Schnitte (siehe Kasten) und der Tatsache, dass sich im Vergleich zu Teil 2 zu wenig getan hat: An vielen Stellen ist die Soundkulisse zu still und die Grafik zu bunt und steril, zudem nerven die endlosen Textboxen – ich will alle Dialoge in gesprochener Form! Denn neben der wahnsinnigen Fülle an Tätigkeiten und dem kurzweiligen Kampfsystem, das jetzt mehr Varianz bietet, sind es erneut die starken Persönlichkeiten mit ihren sensationell guten japanischen Stimmen, die dem Spiel so viel Charakter verleihen.

Entwickler **Sega, Japan**
Hersteller **Sega**
Termin **im Handel**
Preis **55 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: japanisch, Text: englisch**

- » riesiges Action-Abenteuer
- » 2 Schauplätze: Okinawa & Tokio
- » Durchspielzeit gut 20 Stunden – danach lockt der freie 'Premium'-Modus
- » Prügelturniere freischaltbar

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	85
Multiplayer	–	
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Umfangreiches Action-Adventure mit Magic Moments satt und sympathischen Protagonisten – spielerisch mitunter altmodisch.**

Metro 2033

360 Ego-Shooter 



360 In den Ruinen Moskaus flüchtet Artjom vor unbesiegbaren Fledermäusen, während Ihr über die schicke Grafik staunt und die Haltbarkeit Eurer Gasmaske im Auge behaltet – nehmt Ihr Schaden, geht das Teil auch mal kaputt.



"GUT"

Michael Herde

Die knappe Spielzeit zählt ebenso zu den Schwächen des Titels wie steife Animationen, sinnfrei-holprige Dialoge und zu wenig Variation bei den Charakteren: Wenn zwei Klonbrüder nebeneinander stehen und ein dritter und vierter in der nächsten Gemeinde auftauchen, stört das die Glaubwürdigkeit der Spielwelt. Dafür begeistert mich die beklemmende Atmosphäre, die an "Doom 3" erinnert und einen eigenwilligen Charme versprüht. Die Waffen sind ungewöhnlich, die Steuerung reagiert aber stets präzise. Am besten gefallen mir die fulminanten Lichteffekte sowie das abwechslungsreiche Leveldesign, das mit vielen Details prahlt. Leider wird das Potenzial der erschaffenen Welt nur im Ansatz ausgereizt: Warum darf ich nicht ausgiebig mit den Bewohnern der Stationen plaudern und an deren Schicksal teilhaben?

In den seltenen Spielen aus der Ukraine schwingt stets ein Hauch von Vergangenheitsbewältigung mit, widmen sie sich doch dem größten Trauma der Nation: atomarer Verstrahlung. Das war im hochgelobten PC-Shooter "S.T.A.L.K.E.R." so und das gilt auch für "Metro 2033", das von ehemaligen Entwicklern des PC-Hits designt wurde. Das mit 50 Mitarbeitern vergleichsweise kleine Team schuf in den letzten Jahren eine eigene Grafik-Engine, deren augenfälligste Stärke imposante Lichteffekte sind. Auf der 'A4 Engine' basiert denn auch das erste Spiel der Ukrainer, das gleichzeitig eine Adaption des gleichnamigen Erfolgsromans des russischen Autors Dmitry Glukhovsky darstellt.

In "Metro 2033" hausen nach dem nuklearen Holocaust die letzten Überlebenden im Untergrund Moskaus, wo sie im weitläufigen U-Bahnsystem gegen verfeindete Fraktionen und garstige Mutationen von der Erdoberfläche kämpfen. Artjom heißt Euer Held, der sich auf eine Reise durch dunkle Tunnels und mehrere U-Bahnstationen macht, um die zentrale Polis-Station vor einer neuen Bedrohung zu warnen.

Menschen und Tunnelratten

Im Verlauf des rund siebenstündigen Abenteuers wechseln sich geradlinige Tunnelpassagen mit mehrstöckigen, offeneren Gebieten ab, in denen Ihr meist gegen Menschen kämpft. Hier überlässt Euch das Spiel, ob Ihr mit ausgeschalteter Taschenlampe schleicht und Feinde mit Wurfmessern und schallgedämpften Waffen beseitigt oder ob Ihr aggressiv ballert – Schleicher achten jedoch auf verräterische Glasscherben und diverse Fallen, die Euch sofort das Lebenslicht ausknipsen.

Eure Gegner sind zwar nicht die Hellsten, spannend laufen die Gefechte dennoch ab. Als spielerisch weniger prickelnd erweisen sich Kämpfe gegen Mutanten. Diese rücken in Horden an und wecken Erinnerungen an "Serious Sam": Von allen Seiten stürmen sie auf Euch los, während Ihr rückwärts im Kreis rennend feuert, was das magere Waffenarsenal hergibt. Colt, Maschinenpistole, Kalaschnikow, Luftdruckknarre und zwei Schrotflinten – mehr gibt es in den Untergrundgemeinden nicht zu kaufen. Als Währung dient in "Metro 2033" alte Militärmunition. Die durchschlagenden Geschosse dürft Ihr wahlweise auch verballern, sollten Euch auf einem der höheren Schwierigkeitsstufen die Standardkugeln ausgehen. Wer Munitionsarmut hasst, spielt deshalb auf 'leicht', erst auf höheren Schwierigkeitsgraden kommt Survival-Horror-Flair auf.



360 Regelmäßig werden Artjom und seine wechselnden Begleiter von Mutantenhorden angegriffen. Das spielt sich hektisch und chaotisch, dauert aber nie lange.

Gelegentlich wagt sich Artjom an die Oberfläche, wo Ihr auf dem Weg zum nächsten Gebiet vor riesigen Fledermäusen flüchtet und Eure Armbanduhr im Blick behaltet. Die verrät, wie lange der Luftfilter Eurer Gasmaske noch vor der verseuchten Atmosphäre schützt – nur eine der charmanten Ideen in einem überraschend eigenständigen Spiel! *mh*

360 Die Charaktermodelle in "Metro 2033" protzen mit feinen Texturen, bewegen sich aber ungelenk und starren durch Euch hindurch. Dafür sind Kompass und Missionsziel clever eingebunden – lediglich die Schrift ist selbst in HD-Auflösung schwer zu lesen.

Entwickler	**A4 Games, Ukraine**
Hersteller	**THQ**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- » enthält russische Sprachfassung
- » basiert auf dem gleichnamigen Roman
- » Entscheidung: Militärmunition verballern oder bei Händlern gegen Ware tauschen?
- » ungeschnitten und etwa 7 Stunden lang



SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

77

FAZIT » **Beklemmender Ego-Shooter mit famosen Lichteffekten und ansprechender Story – es mangelt aber an Spieltiefe.**

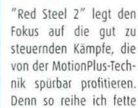
Red Steel 2

 Action 16



Wii Schicke Effekte verleihen den Kämpfen Dynamik – wobei allerdings rote Streifen bedeuten, dass Ihr getroffen wurdet. Die beiden hier abgebildeteten Standardgegner sind stellvertretend für stets maskierte und optisch wenig unterschiedliche Widersacher.





Philip Ulc

"GEHT SO"

"Red Steel 2" legt den Fokus auf die gut zu steuernden Kämpfe, die von der MotionPlus-Technik spürbar profitieren. Denn so reihe ich fette Combo-Attacken aneinander, die ich sogar gelegentlich mit den ansonsten unbrauchbaren Schusswaffen ergänze. Der Rest ist allerdings Staffage, weil mir das Spiel zu viel abnimmt: Euer Held kann weder selbstständig hüpfen noch klettern – betätigt stets den A-Knopf, wenn Ihr zur körperlichen Ertüchtigung aufgefordert werdet. Orientierungssinn ist ebenfalls keiner gefordert, die übersichtliche Karte nimmt Euch jede Schaltersuche ab. Das ist zwar komfortabel, veranschaulicht aber auch das unlogische und nicht nachvollziehbare Leveldesign. In der auf Dauer monotonen Schwertaction bleibt letztlich keine Spielspaß-Narbe zurück – denn dafür sind Story und Missionsverläufe nicht tiefschürfend genug.

"Red Steel 2" zelebriert Understatement: Euer Held wird als "Mann weniger Worte mit einer verschleierten Vergangenheit" eingeführt und nach zehn Stunden Spielzeit seid Ihr keinen Deut schlauer, warum Euer Clan bis auf eine Ausnahme massakriert wurde – immerhin habt Ihr auf diesem Wege hunderte von gegnerischen Schwertschwingern über den Jordan geschickt. Mit dem drei Jahre alten Vorgänger (einer der Wii-Launchtitel) hat Ubisofts Ego-Action kaum etwas gemein. Die trist-realistische Optik wurde gegen knallige Cel-Shading-Grafik eingetauscht, in der passend zur Melange aus Wildem Westen und asiatischer Architektur die Farben Rot und Gelb dominieren. Zudem spielen Schusswaffen anders als im Erstling eine untergeordnete Rolle. Ihr kauft zwar bis zu vier Schießprügel, die zur Schnellanwahl auf dem Steuerkreuz positioniert sind, doch die meisten Gegnertypen wehren die blauen Bohnen mühelos ab. Schwingt daher Euer Katana mit zwingender Wii-MotionPlus-Unterstützung. Die Hardware-Erweiterung erkennt, in welchem Winkel Ihr auf die Gegner einschlagt. Je weiter Ihr ausholt, desto mächtiger saust die Klinge untermalt von tollen Lichteffekten auf das Feindvolk – wildes Gefuchtel führt dabei niemals zum Sieg. Lernt im Verlauf zahlreiche Combos und Spezialschläge, die Euch die Gruppenkämpfe erleichtern, denn meist erwehrt Ihr Euch mehrerer Widersacher gleichzeitig. Komfortabel: Mit der Z-Taste wechselt Ihr flink durch die Gegnerreihen. Ebenfalls nützlich ist das ans Kampfsystem von "Zelda" angelehnte Umkreisen von Fußsoldaten. Reichen in der ersten Hälfte des Spiels lediglich weit ausgeholte horizontale und vertikale Schwertschwünge, erfordern Gegner im späteren Verlauf ein leicht taktisches Vorgehen: Sie weichen blitzschnell aus, sind immun gegen Frontangriffe oder schlagen uns gar das Katana aus der Hand. Sodann sind wir feindlichem Stahl hilflos ausgeliefert, denn die Verteidigung mit unserer Klinge ist Pflicht. Nur gut, dass nach jedem Gefecht unsere Energieanzeige wieder voll aufgeladen wird. Auch in der Defensive eignen wir uns übrigens nach und nach neue Manöver an, so dass wir beispielsweise eine Schockwelle schießen oder gegnerische Kugeln reflektieren. Die Wii-Motion-Plus-Erkennung klappt dabei prima, selten mussten wir nachkalibrieren.

Und täglich grüßt die...

...immer gleiche Missionsstruktur. Während die Kämpfe durch das Erlernen neuer Moves an Spielspaß gewinnen, langweilen die Aufträge bereits nach kurzer Zeit. In den linearen Levels werdet Ihr stets von A nach B geschickt, um diverse Schalter zu

DER VORGÄNGER



Anfang 2007 erschien "Red Steel" als Starttitel für Nintendos Wii und weckte gemischte Gefühle. Angesiedelt im modernen Yakuza-Setting habt Ihr erst nach einem Drittel Spielzeit das Katana gezückt, davor war die Ego-Action ein gewöhnlicher Shooter. Das Führen der Remote als Schwert galt vor drei Jahren noch als innovativ, doch schon damals fehlte uns die taktische Komponente: Kämpfe waren durch wildes Gefuchtel schnell gewonnen. Schwach ist auch der Mehrspieler-Modus zu viert.



Wii Während der übellaunige Geselle im Vordergrund mit voller Wucht zum Schlag ausholt, lädt unser Held seelenruhig seinen Revolver nach. Die Zahl "10" über dem Gegner signalisiert übrigens, dass wir es mit zehn Feinden gleichzeitig aufnehmen.



Wii Dieser Spezialangriff lässt die Erde beben und Gegner in Zeitlupe fliegen.



Wii Nach einigen Schwerthieben sind Feinde reif für einen blutarmen Finishing Move.

betätigen. Kehrt dann in die Basis zurück, schnappt Euch die nächste Mission und sucht den nächsten Schalter – gähn. Auf dem Weg dahin schleudert Euch das Programm zahlreiche Feindwellen entgegen. Als Dank winken harte Dollars, die Ihr auch in den automatisch angenommenen Nebenmissionen abstauben könnt. Denn viele Kampfmanöver, die Schusswaffen und Schwert- sowie Lebensenergieverbesserungen kosten Geld. Um stets flüssig zu sein, absolviert Ihr daher nicht nur die Nebenaufträge, sondern demoliert das Inventar wie Tonnen, Truhen oder Kisten. Gelegentlich knackt Ihr in einem Minispiel auch Panzerschränke, indem Ihr die Remote entsprechend neigt und die Position der drei Schließbolzen ortet. Auf ähnliche Weise brecht Ihr Stahltüren auf. Trotz kleiner Schlauchlevels unterbricht das Spiel sehr häufig durch rund 5-sekündige Ladepausen, die dafür aber geschickt durch das Öffnen von Schleusen kaschiert werden. Mal stößt Euer Held in drei Anläufen eine Tür auf oder es drehen sich kleine Zahnräder einer Stahlpforte.

Zu selten durchbricht "Red Steel 2" die ermüdende Missionsstruktur, reißt dann aber mit: In einer Quick-Time-Sequenz (die einzige im Spiel) duellieren wir uns mit einem Zwischenboss auf einem reifenquietschenden Truck, an anderer Stelle hüpfen wir unter Zeitlimit von Dach zu Dach und springen auf einen fahrenden Zug, um dort unsere Verfolgungsjagd fortzusetzen. *pu*



"GEHT SO"

Matthias Schmid

Woran liegt's? "Red Steel 2" sieht schick aus, die Steuerung flutscht und die Duelle sind fetzig inszeniert. Trotzdem will der Funke nicht recht überspringen: Die Gegner sind zu gesichts-, die Level zu leb- und das Missionsdesign zu einfallslos. Das stupide 'Labern, Move lernen, Auftrag holen, alle erschießen'-Grundgerüst wird ohne Gnade durchexerziert – das altbackene Spiel- und Leveldesign passt so gar nicht zum modernen Look und der flotten Bewegungssteuerung. Vor allem im letzten Spieldrittel nehmen die Schwertkämpfe an Fahrt auf – um die anspruchsvolleren Feinde zu fällen, müsst Ihr Euer (Special-)Move-Repertoire gekonnt einsetzen. Einen Mehrspieler-Part bietet "Red Steel 2" leider nicht, dafür könnt Ihr im Challenge-Modus in allen sieben Story-Kapiteln High Scores nachjagen.

Entwickler	**Ubisoft, Frankreich**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- stimmungsvolle Optik mit vielen Effekten
- ausführliche Tutorials
- auflevelbares Katana
- zahlreiche Schwertschwing-Combos
- seltenes Nachkalibrieren von MotionPlus

SPIELSPASS 72

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Auf effektreiche Schwertaction getrimmter Ego-Rachetrip mit sauberer Steuerung, aber lahmem Leveldesign.**

Monster Hunter Tri

Wii Action-Rollenspiel 



Wii Ein Jaggi-Bossmonster lädt im neuen Sandwüsten-Areal zum Klingentanz. Gottlob haben wir das neue Großschwert eingepackt.



Max Wildgruber

"GUT"

Auch wenn Capcom sich diesmal sichtlich Mühe mit dem Solo-Modus gegeben hat – "Monster Hunter" bleibt ein Multiplayer-Vergnügen! Wenn ich nicht weiß, dass mich bei der nächsten gemeinsamen Jagd meine Kumpels wegen meiner geilen neuen Rüstung beneiden, bin ich einfach weniger motiviert, zehnmal dasselbe Ungetüm zur Strecke zu bringen, um die nötigen Rohstoffe zu sammeln. Zumal Capcom auch auf dem Wii am vergleichweise sperrigen Kontrollschema der Vorgänger festhält, das zwar mit einiger Einarbeitungszeit superexakte Manöver ermöglicht, Gelegenheits- oder Rollenspieler ohne Action-Erfahrung aber leicht abschreckt. Trotzdem hatte ich auch während der Solo-Jagden meinen Spaß, schmunzelte über die beknackte Musik beim Fleischgrillen oder Chachas extravagante Masken und staunte ein ums andere Mal, wenn ein perfekt animierter Riesenkoloss durchs Unterholz brach und mich mit gebrochenen Knochen zurück ins Basislager prügelte. Grafisch ist "Monster Hunter Tri" eine urzeitliche Wucht, was nicht zuletzt ein Grund dafür ist, dass ich dem Multiplayer-Test freudig entgegengrinse.

Eines vorneweg: Den Online-Modus, der einen wesentlichen Teil der "Monster Hunter"-Faszination ausmacht, konnten wir bis Redaktionsschluss nicht ausgiebig testen, so dass wir dies per Nachspiel nachholen werden. Ist aber nicht so schlimm, denn der Solo-Modus des dritten Teils der Urzeit-Hatz ist dieses Mal wesentlich umfangreicher und gehaltvoller als bei den vergangenen PSP- und PS2-Episoden und führt mit flacher Lernkurve ins prähistorische Jägerdasein. Nach wie vor lässt sich das grundlegende Spielprinzip in zwei Worten zusammenfassen:

Jagen & Sammeln

Als Jäger des Dorfes Moga obliegt Eurer selbst erstellten Spielfigur nicht nur die Versorgung des Kaffs mit organischen und pflanzlichen Rohstoffen, sondern Ihr forscht auch nach der Ursache für seltsame Erdbeben. Also erledigt Ihr fortan unzählige Jagdaufträge folgender Bauart: Ihr werdet auf ein bestimmtes Urzeitvieh oder einen Teil davon angesetzt, spürt es auf und erlegt es in taktischen Kämpfen. Diese spielen sich auch auf dem Wii so simulationslastig und anspruchsvoll wie eh und je, flottes Buttonhämmern bringt nichts. Veteranen werden hierbei die Steuerung per Classic Controller bevorzugen, Neueinsteiger kommen mit der intuitiveren Remote-Nunchuk-Kombination (Attacke durch Schütteln) besser aus. Je nach Waffe und Verhaltensweise des Monsters sind unterschiedlichste Techniken angebracht. Offensive Großwaffen wie Schwerter, Hämmer oder Lanzen zwingen Euch z.B. zu perfekt getimten Attacken und häufigem Ausweichen, die Bowgun feuert Ihr dagegen stets aus der Ferne ab. Zurück im Dorf könnt Ihr neuerdings Eure erbeuteten und gesammelten Rohstoffe automatisch auswerten lassen und tragt Metalle, Horn und Fellstücke brav zum Schmied, der Euch neue Rüstungsgegenstände und Waffen herstellt oder Upgrades vornimmt. Allein diese Elemente können Euch schon Stunden beschäftigen, denn bis Ihr z.B. eine richtig dicke Rüstung zusammenhabt, müsst Ihr eine Jagdmission schon x-mal wiederholen, was im Online-Koop-Modus zweifelsohne mehr Spaß macht als alleine. Um Eure Solojagden geselliger zu gestalten, geben Euch die Entwickler einen Wicht namens Chacha an die Seite, der je nach angelegter Maske unterschiedliche Rollen wie Lichtspender oder Lockvogel übernimmt und zusätzlich unterstützende Tänze im Repertoire hat. Aus früheren Teilen bekannt, aber ordentlich aufgebohrt, wartet am Rande des Dorfes außerdem die Farm auf Euren Besuch, wo Ihr fleißige Katzenwesen als Feldarbeiter missbrauchen und Euer kuschelsüchtiges Hausschwein kaputtknuddeln dürft. Kurzweilige Instant-Action bietet der neue Arena-Modus, in dem Ihr online oder per Splitscreen zusammen mit einem Kumpel ausgewählte Monster erlegt. *mw*



Wii Während Roarudorosu unseren Chacha beschießt, nähern wir uns unbemerkt (oben). Die trägen Epioth-Saurier sind leichte Unterwasserbeute.



Wii Im Bett Eurer Hütte erholt Ihr Euch und wechselt die Tageszeit.

Entwickler **Capcom, Japan**
Hersteller **Capcom**
Termin **23. April**
Preis **45 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online, Splitscreen), Text: deutsch**

- Steuerung: Remote & Nunchuk oder Classic Controller
- knapp 20 Monstertypen mit realistischen Verhaltensweisen, Hunger, Müdigkeit etc.
- 7 Waffengattungen

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**82**
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Prachtvoll präsentierte Jagd-Action, in die Ihr recht viel Zeit investieren müsst, um die immense Spieltiefe voll auszuschöpfen.**

"Wir haben großen Respekt vor dem Ökosystem!"

Produzent Ryozo Tsujimoto (links) und Creative Director Kaname Fujioka luden zum Plausch ins Zoologische Museum in Hamburg.



M! Games: Letztes Jahr rief die Umweltorganisation PETA zum virtuellen Protest gegen "World of Warcraft" auf, weil es dort die Möglichkeit gibt, Robbenbabys zu schlachten. Was würdet Ihr Aktivisten entgegnen, die "Monster Hunter Tri" auf ähnliche Weise wegen seiner Jagd-Spielmechanik kritisieren?

Ryozo Tsujimoto: Zuerst würde ich darauf hinweisen, dass natürlich sämtliche Ungeheuer in der Welt von "Monster Hunter" nur imaginär sind. Wir stellen ja nicht die Jagd auf echte Tiere nach. Wir haben großen Respekt vor dem Ökosystem. Was wir mit unserem Spiel darstellen wollen, ist eine intakte Welt, in der die natürlichen Urinstinkte noch Bedeutung haben. In "Monster Hunter Tri" sind die Monster und die Jäger ja nicht notwendigerweise Feinde. Die Menschen jagen die Monster, um zu überleben, und die Monster greifen die Jäger an, um sich zu schützen. In unserer Welt ist die Jagd also eine Notwendigkeit, die nicht von Gewalttätigkeit oder Sadismus herrührt! Unsere Monster sind außerdem keine bloßen Jagdtrophäen, sondern detailliert simulierte Lebewesen, die bestimmte Verhaltensweisen zeigen. Manche Fleischfresser schlagen außerdem die Pflanzenfresser, was sie ja selbst zu einer Art Jäger macht.

In "Monster Hunter Tri" kann man zum ersten Mal unter Wasser jagen. Was war das Konzept für diese neuen Areale?

Kaname Fujioka: Was die Wassermonster angeht, haben wir da alle möglichen Kreaturen entworfen, die das feuchte Element auch in ihren Verhaltensweisen widerspiegeln sollen. Viele bleiben die meiste Zeit unter Wasser. Manche kommen auch ab und zu an Land, bewegen sich dort aber lange nicht so sicher wie im Wasser. Sie vertragen die Trockenheit nicht und müssen nach kurzer Zeit zurück. Was Steuerung und Kampftaktiken angeht, sollten die Unterwasserareale prinzipiell dem normalen Spiel auf dem Festland ähneln. Allerdings spielen sich die Bewegungen außerhalb des Wassers auf einer ebenen, gewissermaßen zweidimensionalen Fläche ab. Im Wasser kommt aber eine zusätzliche Achse hinzu. Das Bewegungsrepertoire des Jägers vergrößert sich drastisch und wird dreidimensional. Allerdings ist die Jagd unter Wasser tendenziell gefährlicher, denn Monster können über, unter oder hinter dir lauern. Es ist also bei den Tauchgängen noch wichtiger, den Überblick zu bewahren als an Land.

Was genau ist eigentlich die Idee hinter Chacha? Was sind seine Funktionen im Spiel und wieso trägt er all diese Masken?

Fujioka: Warte einen Augenblick! Ich zeige Dir was (Kaname Fujioka sprintet davon und kommt kurz darauf mit einer Handvoll Chacha-Schlüsselanhänger zurück). Das hier ist der Wundertopf-Chacha. Wenn Du einen Gegenstand, den Du im Feld gefunden hast, hineinwirfst, verwandelt er ihn per Zufallsprinzip in etwas anderes. Das ist einfach als Glücksspiel gedacht. Eine andere Maske ist die Barbecue-Maske. Mit ihr kocht Chacha Fleisch, während Du auf der Jagd bist. Das kannst Du dann essen, um Deine Ausdauer wieder aufzufüllen. Natürlich gibt es noch viel mehr Masken. Mit den Masken ändert sich auch Chachas Persönlichkeit. Die Idee dahinter ist, dass sich der Spieler in verschiedensten Situationen von Chacha helfen lassen kann. Allerdings nur, wenn er die passende Maske parat hat. Er ist also auch eine Art Ersatz für die menschlichen Mitstreiter des Mehrspieler-Modus.

Ich habe eine Gletscherlandschaft gesehen, in der Monster aus früheren Spielen im Eis eingefroren sind. Ist das etwa ein Hinweis darauf, dass "Monster Hunter Tri" zeitlich lange nach den PS2- und PSP-Teilen spielt?

Fujioka: Nicht ganz. Wir nennen diese Gegend den Monsterfriedhof. Es ist ein besonderes Gebiet in einem Gletscherareal des Spiels. Für die gefrorenen Monster gibt es zwei Erklärungen. Einmal zieht es bestimmte Gattungen von Monstern dorthin, wenn sie spüren, dass ihre Zeit gekommen ist. Sie ziehen sich dann zum Sterben ins ewige Eis zurück. In etwa so wie bei einem Elefantenfriedhof. Dann gibt es aber auch andere Monster, die sich den Friedhof als Lebensraum auserkoren haben. Diese Kreaturen haben eine besonders interessante Überlebenstaktik: Sie schleppen ihre Beute zum Friedhof, damit sie dort eingefroren wird, und legen sich so einen Vorrat an.

Also gar kein Easter Egg, sondern eine Art Monster-Kühlschrank?

Fujioka: (lacht) Genau! So könnte man sagen.

Hand aufs Herz. Wenn Ihr beide die Wahl habt, steuert Ihr das Spiel lieber mit Remote und Nunchuk oder dem Classic Controller?

Fujioka: Ich würde die Remote wählen. Ich habe mich während der Entwicklungszeit daran gewöhnt, "Monster Hunter Tri" damit zu spielen, und finde die Tatsache, dass ich beide Hände beim Spielen getrennt bewegen kann, sehr angenehm und entspannend.

Tsujimoto: Ich wähle auch Nunchuk und Remote, weil ich diese Variante für sehr intuitiv und leicht zu erlernen halte und wie mein Kollege die größere Bewegungsfreiheit für die Hände schätze. Nur, weil wir beide die Remote bevorzugen, heißt das jetzt aber nicht, dass sie zwingend die bessere Alternative als Eingabegerät ist. Wir wissen, dass es sehr viele Spieler da draußen gibt, die sich an das klassische Kontrollschema der PlayStation-Teile gewöhnt haben und die in jedem Fall den Classic Controller bevorzugen.

Apropos: Habt Ihr während der Entwicklung von "Monster Hunter Tri" einmal darüber nachgedacht, einen Easy-Modus oder eine automatische Zielfunktion einzubauen, um die Casual-Spieler auf dem Wii anzusprechen?

Tsujimoto: Das generelle Spielprinzip und die Spielmechanik haben wir genau so belassen wie auf der PlayStation. Allerdings haben wir "Monster Hunter" für den Wii viel einsteigerfreundlicher angelegt. Wir wollten die Hürde für Leute, die noch nie "Monster Hunter" gespielt haben, so niedrig wie möglich halten. Deshalb wird die Spielmechanik nun Schritt für Schritt per Storymodus erklärt. Für die Casual-Spieler haben wir außerdem den Arena-Modus eingebaut. Da kann man sich mit Freunden zu schnellen Matches treffen, ohne eine langwierige Jagd starten zu müssen.

Habt Ihr bestimmte Features eingebaut, die besonders bei westlichen Spielern ankommen sollen? Immerhin haben die Vorgängerteile in den USA und Europa nie den Erfolg verbuchen können, den sie in Japan haben.

Tsujmoto: Wir haben uns im Vorfeld viele Gedanken gemacht, wie wir das Spiel für westliche Spieler attraktiv gestalten könnten. Also haben wir uns Feedback von westlichen Fans bezüglich ihrer Vorlieben geholt, zum Beispiel was den Online-Modus angeht. Aus diesem Grund haben wir diesmal auch Fanwaffen im Spiel, die im Zuge eines Wettbewerbs im Capcom-Forum entworfen wurden. Die Gewinner des Wettbewerbs können ihre Kreationen im Spiel wiederfinden.

Es gibt Gerüchte über einen weiteren Teil für die PSP. Ist da was dran?

Tsujimoto: Dazu können wir leider zum momentanen Zeitpunkt nichts erzählen.

Wir befinden uns hier ja in einem zoologischen Museum. Stellt Euch bitte mal vor, es gäbe hier eine echte Ausstellung mit riesigen Skeletten aus "Monster Hunter Tri". Welche Überbleibsel Eurer Schöpfungen würdet Ihr gerne mal in der Realität sehen?

Fujioka: (lacht, berät sich mit Tsujimoto) Ich möchte wirklich gerne 'Genmoran' sehen!

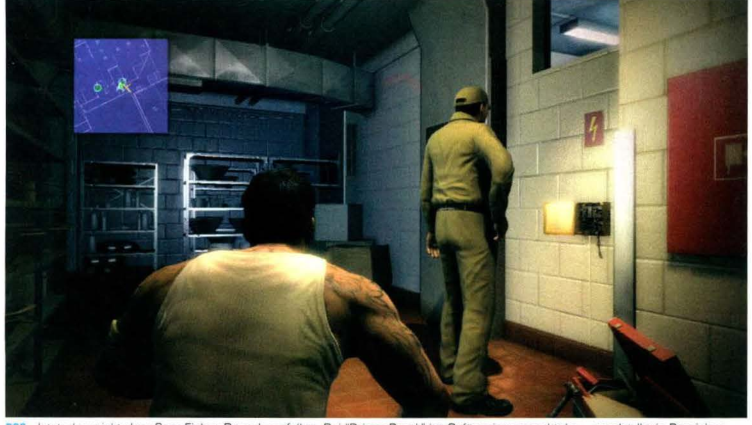
Und warum?

Fujioka: Weil es so riesig ist! Es wäre in Wirklichkeit über 100 Meter lang!

Das Gespräch führte Max Wildgruber.

Prison Break: The Conspiracy

PS3 360 Action-Adventure 


PS3 Jetzt aber nicht dem Sam-Fisher-Rausch verfallen: Bei "Prison Break" ist Gefängnispersonal tabu – werdet Ihr in Bereichen entdeckt, in denen Ihr nichts zu suchen habt oder legt Ihr sogar Hand an einen Wächter, fliegt Ihr sofort auf.

Ulrich Steppberger "GUT"

Was für Freiheiten die "Prison Break"-Insassen haben, ist absurd – aber im Sinne eines gelungenen Spiels. "The Conspiracy" entpuppt sich als unterhaltsames Action-Adventure, bei dem es gemächlicher zur Sache geht, denn hektische Schleicher kommen hier nicht voran. Die Missionen sind meist spannend und erfreulich abwechslungsreich, nur das Schlösser knacken kommt etwas zu häufig vor. Ansonsten wurden allerlei genreübliche Zutaten bekömmlich gemischt, auch wenn bei manchen Open-World-Aspekten oder den Untergrund-Kämpfen mehr drin gewesen wäre. Die Grafik kommt nur wenig über gutes Mittelmaß hinaus und die Designer verwechseln Atmosphäre gerne mit unnötiger Düsternis. Aber insgesamt ist "Prison Break" eine runde Sache für Spieler, bei denen es nicht immer nur Krach-Bum sein muss.

Anders als "24", "Lost" oder "CSI", deren Spiele erschienen, als ihre Fangemeinde noch groß war und aktuelle Folgen über die Mattscheibe flimmerten, muss "Prison Break" mit zwei Handicaps leben. Die Serie wurde nach vier Staffeln vor knapp einem Jahr beendet. Und obwohl die Quoten in Deutschland auf RTL akzeptabel waren, spielt sie in einer tieferen Popularitätsliga als obige Prominenz. Schuld am Nachzüglerstatus ist der ursprüngliche Publisher Brash Entertainment, dem 2009 ein jähes Ende beschieden war, weshalb die slowenischen Entwickler Zootfly erst im Winter eine neue Heimat bei Deep Silver fanden. Angesichts der widrigen Umstände stellt sich die Frage: Kann "Prison Break: The Conspiracy" ohne die TV-Serie bestehen? Testausbrecher Steppberger (gerüstet mit 'Den Namen kenne ich, gesehen habe ich aber keine Folge'-Wissen) sagt: Ja!

Die Handlung des Action-Abenteuers spielt parallel zur ersten Staffel, in der es noch zentral um die namensgebende Flucht geht. Ihr schlüpft nicht in die Rolle eines Serienstars, sondern werdet als Undercover-Agent in den Knast eingeschleust, um herauszufinden, was die eigentlichen Helden vorhaben. Kenner haben zweifelsohne Verständnisvorteile, zumal die Charakterzeichnung oberflächlich bleibt. Aber auch Novizen kapieren die wichtigsten Zusammenhänge.

Knastschleicher

Im Gefängnis erwartet Euch gängige Action-Adventure-Kost mit ein paar Eigenheiten: Als Insasse könnt Ihr natürlich nicht tun und lassen, was Ihr wollt. Deshalb spielt der Stealth-Aspekt bei Botengängen und Aufträgen eine zentrale Rolle. Schiebt Euch an Wänden entlang, richtet Überwachungskameras neu aus, klettert durch Luftschächte und achtet stets darauf, keine Aufmerksamkeit bei patrouillierenden Wächtern zu erregen. Immer wieder müsst Ihr Türschlösser mit einem Dietrich knacken, was gut von der Hand geht, aber etwas zu oft vorkommt. Gelegentliche Quick-Time-Einlagen sorgen für Überraschungsmomente, während Ihr hin und wieder bei Prügeleien die Fäuste fliegen lasst – allerdings nur gegen Mithäftlinge, Kontakte mit dem Personal sorgen für das sofortige Aus.


360 Der Splitscreen kommt vor allem beim Schlösser knacken ins Spiel: Bringt per Dietrich die Bolzen in Position, bevor der Wachmann Euch bemerkt.

Originelle Einfälle sind bei "Prison Break" selten, die Grafik ist mit soliden Charaktermodellen, aber wenig detailreichen Umgebungen nicht überwältigend. Doch das interessante Szenario und die gelungene Inszenierung der Aufträge sorgen dafür, dass das Abenteuer nicht langweilt. Allerdings seid Ihr nach acht Stunden durch und es gibt kaum Anreize für einen weiteren Durchgang. Der lieblose 'Fight Club'-Modus für zwei Spieler entpuppt sich als eine sinnfreie Beigabe: Das simple Kampfsystem stört während der Story nicht, ist hierfür aber entschieden zu banal. *us*

Entwickler	**Zootfly, Slowenien**
Hersteller	**Deep Silver**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- spielt parallel zu Staffel 1 der TV-Serie
- 9 Kapitel
- Schwerpunkt auf Stealth-Vorgehen
- Action- und Knobeleinlagen wie Faustkämpfe und Schlösser knacken

SPIELSPASS 72

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Schleichlastiges Gefängnisabenteuer mit biederer Technik, aber interessanten Aufträgen – auch für Nichtkenner der TV-Serie.**




360 Charakterentwicklung ist vorhanden, wird aber kaum genutzt: Baut Ihr beim Gewichtheben Eure Muskeln auf (links), richten Eure Schläge während der Untergrundkämpfe mehr Schaden an (rechts).

echoshift

 Denken 



PSP So funktioniert "echoshift": Wir (die weiße Figur) müssen von der silbernen zur braunen Tür. Dazu nutzen wir die aufgezeichneten Aktionen unserer grauen Silhouetten.

Der Name ist ähnlich, das Genre dasselbe, die blasse Gliederpuppe als Hauptcharakter ebenfalls bekannt. "echoshift" greift bewusst markante Bausteine seines Vorgängers "echochrome" auf. An wesentlicher Stelle jedoch gehen die Entwickler einen ganz anderen Weg. Musstet Ihr im Vorgänger 3D-Levels nach Euren Silhouetten abgrasen, beschränkt sich das Denk-Erlebnis nun auf zwei Dimensionen und ein simples Spielziel: Erreiche die Ausgangstür in einem knapp bemessenen Zeitrahmen! Natürlich ist der Weg zu besagter Tür mit Hindernissen gepflastert – bunte Blöcke versperren den Durchgang, Brücken fehlen, Aufzüge verweigern den Dienst.

Um dennoch zum Ziel zu gelangen, müsst Ihr meist eine Reihe von Schaltern betätigen – mal in der richtigen Reihenfolge, mal zu einem bestimmten Zeitpunkt. Der Clou ist die Anzahl an Wiederholungsversuchen, die Euch pro Level zur Verfügung stehen – das Spiel merkt sich Eure Aktionen bei jedem Versuch und spult sie beim nächsten zusätzlich ab.

Ein einfaches Beispiel: Ihr müsst einen Graben überqueren, aber die Brücke ist nicht aktiviert. Problem: Der Schalter für die Brücke ist im Graben, seid Ihr aber erst einmal drinnen, gibt es kein Entkommen. Also hüpft Ihr beim ersten Versuch hinein und drückt den Schalter. Dann startet Ihr den zweiten Versuch und beobachtet die Silhouette von Durchgang eins, deren Aktionen ebenfalls abgespult werden – sie aktiviert die Brücke. Schon könnt Ihr locker drüber.

Beispiel 2: Für ein Level habt Ihr 20 Sekunden Zeit. Im ersten Versuch lauft Ihr zu einem Schalter, der eine Barriere auf dem Weg zum Ziel ausschaltet; der Gang dorthin kostet 10 Sekunden. Ihr drückt den Schalter und latscht 8 Sekunden zurück – zwar ist der Weg nun frei, doch die verbliebenen 2 Sekunden reichen nicht mehr aus für die Schritte zur Ausgangstür. Im zweiten Durchgang wartet Ihr bereits an der Barriere, welche Euer Geist aus dem ersten Durchlauf nach 10 Sekunden deaktiviert. Schon könnt Ihr durch und erreicht das Ziel rechtzeitig – weil Ihr den Rückweg nicht gehen musstet.

Alles verstanden? Dann los! 56 coole, teils richtig knifflige Levels warten und führen regelmäßig neue Elemente wie Zeitschaltuhren, Trampoline oder tödliche Feinde ein. Je weniger der maximal neun Versuche pro Level Ihr braucht, desto leichter schaltet Ihr die Abschlussprüfungen frei. Zusatzziele wie einzusammelnde Schlüssel wollen zum erneuten Durchspielen motivieren. *ms*



"GUT"

Matthias Schmid

Ich bleibe ein Artoon-Fan! Die Japaner haben mich schon mit dem GBA-Hüpfer "Yoshi's Universal Gravitation" schwer beeindruckt. Aus Sonys mittelprächtigem Erstling "echochrome" übernahmen sie nur wenige Elemente und verbauten diese in einem fordernden, neuartigen Denkspiel. Sound und Optik sind erneut extrem modern und reduziert, der Preis mit nur 20 Euro schön klein. Auch wenn ich einige spätere Levels in die Kategorie 'stressig' statt 'spaßig' stecke, finde ich das wohl durchdachte und konsequent umgesetzte Zeitschleifen-Konzept extrem reizvoll.



Entwickler **Artoon, Japan**
Hersteller **Sony**
Termin **im Handel**
Preis **20 Euro**
Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 56 Abschnitte plus 8 Download-Levels
- Spielkonzept ähnlich in "Braid" enthalten
- 64 MB optionale Installation für kurzes Laden
- gute Tutorials

SPIELSPASS 75

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » Viel Denkspiel zum kleinen Preis: intelligente 2D-Knobelei mit einfallsreicher Grundidee – zum Ende hin arg komplex.

Picross 3D

DS Denken 

Heutzutage ist Sudoku das Synonym für Zahlenknobeleien, doch die kreativere und reizvollere Denksport-Variante heißt Picross: Dabei werden anhand nummerischer Hinweise in Reihen und Spalten Felder auf einem Gitter ausgemalt, damit ein Motiv daraus entsteht. Vor knapp zwei Jahren gönnte Nintendo westlichen Handheldgrüblern mit "Picross DS" die erste virtuelle Umsetzung seit 1995 (damals erschien "Mario's Picross" für den Game Boy), die wir mit 81% Spielspaß (MAN!AC 07/07) belohnten – dank Touchscreen-Steuerung machte die Knobelei besonders viel Spaß. Nun wagt der Mario-Konzern den zweiten Streich und setzt noch eins drauf: "Picross 3D" ist kein schnödes Aufgabenset, sondern transportiert das Konzept in die dritte Dimension. Statt einer Fläche bearbeitet Ihr nun einen Würfel, aus dem per Stylustipper kleinere Blöcke gemeißelt werden – welche entsorgt gehören, das knobelt Ihr anhand der an den Seiten angebrachten Zahlen aus. Anders als beim 2D-Vorbild gibt es aber auch leere Flecken, bei denen besonders viel Kombinationsgabe gefragt ist. Als Hilfsmittel könnt Ihr mit Schiebereglern einzelne Ebenen ausblenden, was die Orientierung deutlich erleichtert. Gerade bei größeren Klötzen sitzt Euch aber ein Zeitlimit, das die Höhe Eurer Belohnung regelt, häufiger im Nacken. Reichen die schnell knackig werdenden 350 Aufgaben nicht, baut Ihr im Editor selber welche oder ladet Euch via Online-Verbindung neue herunter. *us*



Ulrich Steppberger

"SUPER"

Ich bin positiv überrascht: Obwohl "Picross 3D" auf den ersten Blick unübersichtlich wirkt, hat man nach kurzer Eingewöhnung den Dreh raus und es knobelt sich so spaßig wie beim 2D-Vorfahren. Die Bedienung ist fast tadellos und am Umfang gibt es nichts zu meckern, nur die Schwierigkeit der Aufgaben könnte etwas langsamer steigen.



DS Knobeln für Genießer: Aus dem mächtigen Ziffernblock (links) wird nach etwas Grübeln ein putziges Objekt (rechts) gemeißelt.

Entwickler	**HAL, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: englisch**

- über 350 Rätsel
- freies Drehen der Ansicht
- neue Aufgaben per Download erhältlich
- Editor für eigene Kreationen

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	3 von 10
Sound	5 von 10

81

FAZIT » **Anspruchsvolle und motivierende Zahlenknobelei, die das 'flache' Spielkonzept gelungen in 3D transportiert.**

Infinite Space

 Rollenspiel 

Wenn die Speerspitze der japanischen Kreativen eine Rollenspiel-Weltraumoper für den DS schreibt, lässt das trotz Minidisplay auf Großes hoffen. Nun kommt "Infinite Space" endlich aus dem Hyperraum und enttäuscht nicht. Kilometerlange Großkampfschiffe, ein gigantischer Weltraum und enorme Spieltiefe, die sich nirgendwo in den Weiten des Alls verliert, quetschen einen Spielspaß-Kosmos in Euren Konsolenknirps.

In Gestalt des halbwüchsigen Yuri macht Ihr Euch zu Anfang des Spiels auf zu den Sternen. Etwa 70 Stunden später ist Yuri erwachsen, besitzt eine ganze Flotte von selbst entworfenen Schlachtschiffen mit zig handverlesenen Crewmitgliedern und nimmt Kurs auf das letzte große Mysterium des Universums. Kern des Spiels ist das Kampfsystem, bei dem Ihr in Echtzeit an gegnerische Pötte herannavigiert und per Stylus Kommandos wie 'Sperrfeuer', 'Ausweichen' oder 'Entern' erteilt. Diese stehen allerdings erst zur Verfügung, wenn der Kommando-Zeitbalken aufgeladen ist, und wollen umsichtig eingesetzt werden, sonst bläst Euch auch ein Standrad-Korsar zackig in den Orkus. Schusswechsel werden in bombastischen 3D-Sequenzen gezeigt, die eilige Spieler jederzeit abbrechen können. Zwischen den Kämpfen legt Ihr auf einer abstrakten Sternenkarte das nächste Reiseziel fest und düst dann per Autopilot durch den dreidimensionalen Weltenraum, wobei Ihr jederzeit mit Attacken von Raumpiraten oder anderen interstellaren Rabauken rechnen müsst. Auf zahlreichen Planeten werbt Ihr Crewmitglieder an, kauft Blaupausen für Schiffstypen und -module, die Ihr dann im einfachen, aber süchtig machenden Bastelmodus zusammenschraubt. Tavernenbesuche und Storysequenzen werden mit Manga-Standbildern inszeniert, die, ebenso wie das Design mancher Schiffe, an 1980er-Jahre Anime-Serien wie die "Harlock-Saga" erinnern. Galaktisch ist die Komplexität und der nicht zu unterschätzende Schwierigkeitsgrad, der aus diesen Elementen entsteht. Allein der sparsame Mehrspieler-Modus, bei dem Ihr eine Raumschlacht gegen einen Kumpel schlagen dürft, bleibt witziges Beiwerk ohne längerfristige Motivation. *mw*



DS Die farbige Aura des Feindschiffes oben rechts verrät seinen Waffenstaus.



DS Volle Deckung: Weltraumtyrann Panfilov packt die dicke Berta aus!



Max Wildgruber

"SUPER"

Schade, dass der Spielspaß-Kosmos erst hinter dem schwarzen Loch der Unzugänglichkeit beginnt! Zu oft musste ich mir Zusammenhänge selbst erschließen. Ausgeprägte Tutorials hätten hier Abhilfe geschafft und viele Frustmomente verhindert. Ansonsten motivieren die fetten Raumschlachten zum stundenlangen Basteln an der Flotte und umgekehrt.

Entwickler	**Nude Maker, Platinum Games, J**
Hersteller	**Sega**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: englisch**

- ausufernder RPG-Weltraum mit zig Planeten zur freien Erkundung
- dynamische Taktikkämpfe zwischen ganzen Schiffsflotten
- variantenreiche Schiffs-Modifizierungen



SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

84

FAZIT » **Prachtvolles, aber forderndes Weltraum-RPG mit ausufernder Erkundung, Schiffskämpfen und -modifizierung.**

Assassin's Creed II: Fegefeuer der Eitelkeiten

Noch enttäuscht von der 'Schlacht um Forli'? Dann besänftigt Euren Ärger mit der zweiten Download-Episode. Die offene Spielwelt ist zurück – da lässt sich auch die Abwechslung nicht lange bitten.

Entwickler	**Ubisoft Montreal, Kanada**
Hersteller	**Ubisoft**
System	**PS3, 360**
Preis	**4 Euro (erweitert: 7 Euro)**
Hauptspiel	**92% (Test in M! 12/09)**

Hastige Massenkämpfe, kein freies Erkunden, kurze Spielzeit und unbefriedigendes Ende. Der nach wie vor feinen Spielmechanik zum Trotz hinterließ die 'Schlacht um Forli', der erste Zusatzinhalt zu "Assassin's Creed II", einen schalen Nachgeschmack.

Damit Euch der nicht länger das leckere Hauptspiel vergällt, hat sich Ubisoft bei der zweiten Erweiterung weit mehr Mühe gegeben. Storytechnisch schließt der zweite DLC eine Lücke im Hauptspiel: Um die Stadt Florenz aus dem Klammergriff des religiösen Eiferers Savonarola zu befreien, muss Ezio Auditore neun Gefolgsmänner des fanatischen Mönches zur Strecke bringen; deren Gesinnung hat Savonarola mit dem ergaunerten Edenapfel verhext.

Von der Leine gelassen stürmt Ezio durch ein neues Florentiner Viertel, erkraxelt zusätzliche Aussichtstürme und freut sich über einige gefederte Sprungbretter, mit deren Hilfe er noch eleganter ins Häusermeer eintauchen darf. Die neun Tötungsaufträge laufen erfreulich unterschiedlich ab: Ihr meuchelt in der luftigen Höhe der Domspitze, zerrt einen Rädelsführer lautlos in einen Heuhaufen oder taucht im Hafenbecken ab. Oftmals ist Leisetreterei angesagt – der Zwang zum unbemerkten Anschleichen erfordert taktisches Vorgehen und würzt das Spielerlebnis mit einer erstaunlich bekömmlichen Prise 'Sam Fisher'.

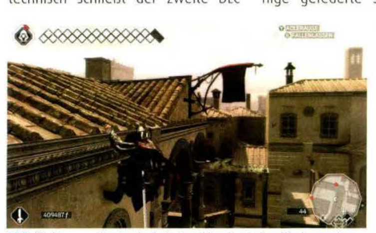
Wer statt der 4 Euro sieben Kröten hinblättert, erkundet drei coole Templer-Verstecke, die bislang Besitzern der 'Black'-Edition vorbehalten waren: Staunt über den prachtvollen Palazzo Medici und erkundet in Venedig die Santa Maria dei Frari sowie die Arsenal-Schiffswerft. *ms*



Matthias Schmid

"GUT"

Viel besser! Das "Fegefeuer der Eitelkeiten" besinnt sich auf die Stärken des Spiels und fährt gut damit. Zwar unterscheidet sich Ezios neues Einsatzgebiet nur marginal vom alten Florenz, doch sind die Missionen so kurzweilig und spannend, dass die Hochstimmung des Hauptspiels für zwei volle Stunden zurückkehrt. Manch unrühmlichem Tonaussetzer und den halbherzig integrierten Sprungbrettern zum Trotz lege ich den DLC jedem Ezio-Fan ans Herz. Die 3 Euro mehr für die Verstecke der 'Black Edition' wirken zwar frech – grafisch wie spielerisch sind die Ausflüge aber sehr reizvoll.



360 Sieht aus wie ein dunkelrotes Handtuch: Im Zentrum des Bildes ist eine der Sprungbrett-Fahnen zu bewundern.



360 In der teureren Version schlummern drei Templerverstecke – hier erkunden wir die Kirche Santa Maria dei Frari.

Resident Evil 5: Eine verzweifelte Flucht

Die erste Download-Episode setzte auf langsameres Spieltempo und beklemmende Herrenhaus-Atmosphäre. Die zweite dreht den Spieß um und gibt Vollgas.

Entwickler	**Capcom, Japan**
Hersteller	**Capcom**
System	**PS3, 360**
Preis	**5 Euro, 400 Punkte**
Hauptspiel	**88% (Test in M! 04/09)**

Jill Valentines und Josh Stones Abenteuer startet zeitlich nach dem ersten Aufeinandertreffen mit Bösewicht Albert Wesker im Hauptspiel. Die beiden Agenten müssen sich durch einen verwinkelten Tricell-Industriekomplex schlagen, um von einem Dach aus per Hubschrauber zu entkommen.

Der Weg dahin ist gepflastert mit Unmengen von Gegnern, die Euch mit Messern, Molotow-Cocktails, Kettensägen und Gatling Guns ans Leder wollen. Wie bei den Shootouts im Hauptspiel ist das Spieltempo hoch und die Feindzahl erdrückend – Zeit zum Durchatmen bleibt Euch während der etwa 45 Minuten langen "verzweifelten Flucht" nicht. Analog zur ersten Download-Episode ("In Albträumen verloren", siehe M! 04/10) variiert die Gegneranzahl abhängig von der gewählten Schwierigkeitsstufe. Während Euch bei "In Albträumen verloren" nur ein Monstertyp das Leben schwer machte, hängt Euch jetzt die ganze Latte an zweibeinigen Widersachern am virtuellen Rockzipfel: Die Palette reicht vom flinken Messerwerfer über den unberechenbaren Kettensägen-Mann bis hin zum schwerfälligen 200-Kilo-Kerl mit Minikanone in den Händen.

Wie Download-Episode 1 ist "Eine verzweifelte Flucht" im Koop-Modus spielbar, offline per Splitscreen oder online. Die oftmals aus mehreren Ebenen bestehenden Areale bieten genügend Gelegenheiten für Teamwork und lockern den Mann-gegen-Mann-Kampf mit stationären Geschützen auf. Wichtig bei der ganzen Hetzerei: Haltet Ausschau nach Waffen, denn die Munition ist knapp! *os*



PS3 Dieser Kugelkopfmutant ist träge. Geratet Ihr aber in sein Riesenmaul, heißt es schon mal 'Game Over'.



PS3 Zu Beginn ist Euer Waffenrepertoire auf Pistolen beschränkt. Haltet die Augen offen nach richtigen Wummen!



Oliver Schultes

"GEHT SO"

Download-Episode 2 hinterlässt einen faden Geschmack: Die Schauplätze kommen mir vertraut vor, der Spielverlauf hat einfach nur ein höheres Tempo als das Hauptabenteuer und storymäßig passiert genau nichts. Klar: Wer "Resident Evil 5" liebte und sich verzweifelt nach mehr sehnt, wird hier wohl glücklich. Für den Preis von 5 Euro ist es mir aber zu kurz geraten.



M! DISKUTIERT

Heavy Rain: Cyberdrama oder Schmierentheater?

ACHTUNG GEHEIMNISSE! Erst spielen, dann lesen!

Max spielt den Moderator und diskutiert mit Matthias, Michael und Olli über ihre Spieleindrücke und das visionäre Potenzial von David Cages ambitioniertem Psychothriller-Adventure.

Entwickler	**Quantic Dream, Frankreich**
Hersteller	**Sony**
System	**PS3**
Preis	**65 Euro**
Hauptspiel	**85% (Test in M! 04/10)**

Max: Der Regisseur Terry Gilliam meinte beim Launchevent von "Heavy Rain", er wisse nicht, ob es ein Film (Movie) oder Spiel (Game) sei, und schlug vor, es 'Groovie' zu nennen. Welchem medialen Genre gehört das Spiel Eurer Meinung nach an?

Matthias: Damit hast Du die Frage ja schon beantwortet. Es ist ein klassisches Telespiel, wenn auch anders präsentiert.

Max: Inwiefern anders?

Matthias: Weil es den Spieler schon mehr zum Zuseher verdammt. Für mich gibt es zwei Teile in "Heavy Rain": Die Adventure-Szenen, bei denen man durch eine 3D-Umgebung läuft und die Actionszenen, bei denen man nur ein festes Programm abspult und dabei scheitern oder verschiedene Wege einschlagen kann. Den Spielablauf darf ich aber nicht wirklich mitgestalten.

Olli: Es ist ein Spiel, allerdings mit sehr vielen anderen Facetten und man sollte den Spielaspekt nicht getrennt davon diskutieren. Denn sowohl Adventure-Elemente als auch Quick-Time-Events sind für mich ehrlich gesagt nicht so gelungen.

Michael: Natürlich ist es ein Spiel! Flapsig möchte ich fragen: Was sollte es sonst sein?

Max: Fragst Du mich?

Michael: Ich frage das in die Runde, ich frage den unbekannten Menschen, der in irgendeiner Sony-Kaschemme auf die Idee kommt, es wäre irgendetwas anderes!

Max: "Heavy Rain" erzählt aber doch mit filmischen Mitteln und manche Figuren sehen ihren realen Vorbildern verblüffend ähnlich.

Olli: Da möchte ich mal einhaken. Denn das sind ja die Kernaspekte des Spiels, einerseits das Filmische, anderseits der Versuch, die Charaktere möglichst lebensecht wirken zu lassen. Ich finde, da scheitert "Heavy Rain" doch in vielen Aspekten. Das ist mir beim Spielen oft so gegangen: Ich möchte mitfühlen, verstehe, was das gerade auf dem Bildschirm passiert, und erkenne, was die Mimik ausdrücken möchte. Allerdings ist die Technik einfach noch nicht weit genug, um das überzeugend rüberzubringen.

Michael: Der Realismus scheitert für mich an zwei Punkten: Erstens sind die Pupillen der Figuren immer gleich groß und ich sehe keine Muskelkontraktionen in der Iris. Das heißt, die Personen schauen durch mich hindurch. Die andere Sache sind einfach Schlampereien. Es gab immer wieder Ruckler und Zucker, die mich darauf hinweisen, dass ich gerade ein Polygon-Modell sehe.

Max: Ich finde aber trotzdem, dass gerade die Spielfiguren, die auf echten Schauspielern basieren, am besten funktionieren. Von den vier Hauptcharakteren haben mich die Prostituierte, Scott und Ethan am meisten beeindruckt. Während Madison, die von einem Model gespielt und von einer anderen Person gesprochen wurde, künstlich wirkte.

Matthias: Du hast jetzt aber den FBI-Agenten vergessen und die Prostituierte fälschlicherweise als Hauptfigur bezeichnet.

Max: Oh! Stimmt! Die hat einen bleibenden Eindruck hinterlassen, weil ich die Schauspielerin beim Launchevent gesehen habe.

Michael: Apropos Prostituierte: Ich finde, dass auch die Zähne in "Heavy Rain" oft nicht passen.

Max: Also ich sage, es genügt, um Emotionen bei mir hervorzurufen.

Olli: Ich sage auch es genügt, aber ich gehe mit Michael konform, dass es immer wieder Kleinigkeiten gibt, die mich rausreißen. Aber noch mal zurück zur Prostituierten, vielleicht ist sie ja auch deshalb so sehr im Gedächtnis verankert, weil sie das Erste war, was man von "Heavy Rain" zu sehen bekam. Sie tauchte in einem Film auf, der "The Casting" hieß. Dort kam sie durch eine Tür, setzte sich auf einen Stuhl und sprach für ihre Rolle vor. Ich finde, seitdem hat sich technisch nicht viel getan.

Matthias: Stimme ich überhaupt nicht zu! Wenn ich mir heute "The Casting" anschaue, sieht das furchtbar aus im Vergleich zu "Heavy Rain"!

Olli: Ich finde, der Realismus krankt heute noch immer an denselben Problemen wie damals. Und zwar weniger an Texturdetails, sondern eher an den Animationen im Zusammenspiel mit der Sprachausgabe.

Matthias: Vielleicht stürzt Ihr Euch aber auch nur so auf alles, was nicht ganz perfekt ist, weil "Heavy Rain" so realistisch sein will. Vielleicht würdet Ihr bei einem normalen Spiel sagen: Das ist jetzt aber schon ziemlich gut!

Michael macht sich Sorgen um seinen Sohn

Max wickelt das Baby

Max: Aber das Spiel behauptet doch schon von der ersten Sekunde: Ich bin ein Kinofilm zum Mitspielen! Deshalb kann ich ihm solche Schwächen nicht nachsehen.

Michael: Eine der ersten Trophäen des Spiels heißt ja: 'Interactive Drama'. Da frage ich mich doch: Wo ist das Drama?

Max: Lasst uns doch mal ein paar Einzelszenen diskutieren. Manchmal saß ich nämlich schon mit einem dicken Kloß im Hals vor dem Bildschirm. Zum Beispiel, als ich mit Scott Shelby das Baby der Selbstmörderin wickeln musste. Zuerst verarztet man eine Frau, die sich die Pulsadern aufgeschnitten hat, und kümmert sich dann um ihr Baby. Ich laufe zum Kinderwagen, Scott blickt auf seine Hände und sieht darauf das Blut der Mutter! Das war symbolisch so stark! Ich bin sofort zum Waschbecken gelaufen und dachte: Verdammt noch mal! Jetzt hat er mich!

Olli: Das ging mir auch so, als ich mit einem der Typen auf dem Klo war. Ich kam vom Pinkeln und habe mir danach die Hände gewaschen! Nur, weil man das im echten Leben auch so macht.

Michael: Das bringt mich zu meiner Lieblingsszene. Die ist relativ früh im Spiel. Ethan Mars und sein Sohn Shaun sind abends zu Hause. Der Kleine sitzt vor dem Fernseher und schaut sich einen Zeichentrickfilm an, der verdammt nach Disney aussieht, muss aber eigentlich Hausaufgaben machen. Dann gibt es zwei Möglichkeiten: Bin ich jetzt der Trennungspapa und lasse den Kleinen machen, was er will, schließlich hat er Übles mitgemacht? Oder beiße ich in den sauren Apfel und sage: So, jetzt setzt du dich an deinen Tisch und machst deine Aufgaben! Das hat mich sehr angesprochen, weil es einerseits so alltäglich ist und andererseits eine wahnsinnig depressive Stimmung im Raum herrscht. So etwas sehe ich in Spielen sehr selten.

Olli: Da fällt mir die Sexszene zwischen Ethan und Madison ein. Liebesszenen sieht man ja auch nicht so häufig in Videospielen und bei dieser bin ich zwiegespalten. Einerseits wird sie toll präsentiert und intelligent aufgebaut, andererseits hampeln die Figuren. Trotzdem führte diese Szene dazu, dass ich am Schluss eine tiefere emotionale Bindung zu Madison aufgebaut hatte. Das fand ich spannend inszeniert. Auch wenn die Szene in sich nicht perfekt war und die Animationen holprig aussahen, fand ich es toll, dass so etwas mal drin war.

Matthias: Ich möchte noch die Szene in der Disko nennen, die ich viel realistischer empfand als vergleichbare Szenen in anderen Spielen. Das Gedränge, durch das man sich schiebt, war zwar nicht perfekt, aber schon sehr gut. Dann der Raum von Nathaniel, diesem Extremgläubigen. Sehr stimmungsvoll. Am intensivsten habe ich die Szene erlebt, in der Ethan durch die Röhre voller Glassplitter kriecht. Das war zwar ein plumpes "SAW"-Motiv, aber ich hatte sehr stark dieses Gefühl: 'Verdammt! Ich muss da jetzt durch!' Ich fand es allerdings furchtbar blöd, dass Ethan hinter sich die Tür zufallen sieht und noch nicht einmal versucht, sie wieder aufzumachen. Die ganze Szene erlebte ich aber als unglaublich bedrückend. Vor allem, weil ich nicht wusste, ob mir das Spiel irgendwann mitteilt: Ethan Mars verreckte in einer Fabrikruine!

Max: Wie habt Ihr denn das Ende des Spiels erlebt und was denkt Ihr darüber?

Olli: Ich fand mein Ende zu lang. Bei mir war alles gesagt, der Killer war bekannt und es kam zu einer Situation, bei der man das Spiel sehr gut hätte enden lassen können: Ethan findet das Gefängnis seines Sohnes, es kommt zur Konfrontation mit dem Origami-Killer, er lässt ihn laufen und befreit seinen Sohn. Als er nach draußen geht, wartet da ein Polizeikommando und knallt ihn ab. In diesem Moment wacht der Sohn auf und erlebt den Tod des Vaters mit. Erinnerte mich entfernt an den Film "Sieben". Danach kommen aber noch ein paar relativ langweilige Sequenzen, die sich um die anderen Hauptfiguren drehen und die für mich das Paukenschlag-Ende kaputt gemacht haben. Insgesamt war es aber doch ein tolles Erlebnis!

Michael: Ich war am Schluss auch ein bisschen perplex. Es gab da eine Szene, ab der habe ich nicht mehr wirklich verstanden, was das alles soll. Bei mir ist der FBI-Mann gestorben. Danach sehe ich den Origami-Killer, wie er sämtliche Beweise verbrennt. Ich fragte mich nur: Warum der? Ich habe dann mit Ethan und Madison zusammen meinen Sohn gerettet und danach gab es noch eine Sequenz, in der alle drei in ein tolles neues Loft einziehen. Am Schluss kam noch eine Szene mit dem Polizisten Blake, in der er sich die supertolle Hightechbrille des FBI-Mannes aufsetzt, der dann plötzlich noch mal ganz kurz eingeblendet wird. Ich fragte mich: Lebt der jetzt noch? Oder wie oder was? Dieser typische Cliffhanger-Quatsch! Fand ich käsig. Für mich war auch die Auflösung mit dem Killer enttäuschend. Bis dahin hat es mit sehr gut gefallen. Ein mitreißendes Erlebnis.

Matthias: Ich hatte wieder ein anderes Ende. Bei mir haben alle überlebt. Diese Loft-Szene hatte ich auch, aber ohne Madison. Was mich allerdings gestört hat: Ich habe in der letzten Prüfung das Gift getrunken, das nach einer Stunde wirken sollte. Sobald die letzte Sekunde abgelaufen ist, schaut Ethan auf die Uhr und atmet erleichtert auf. Das fand ich total unrealistisch! Er hätte wenigstens noch besorgt sein sollen! Unterm Strich hat es mir aber extrem gut gefallen! Schöne Stimmung! Tolle Grafik! Rundum zufrieden. Wenn ich auch nach "Fahrenheit" hoffte, David Cage macht noch etwas Innovativeres. "Heavy Rain" war ja "Fahrenheit" ohne dämlichen Cybereinschlag.

Max: Mich haben insgesamt viele Szenen im Laufe des Spiels viel stärker begeistert als der Schluss. Wie Michael schon sagte: Die Enttarnung des Origami-Killers wirkt irgendwie herbeiargumentiert.

Matthias: Die ist auch nicht vollkommen logisch. Wenn man weiß, wer der Killer ist, hätten einige Szenen in der Rückschau gar nicht so ablaufen können.

Max: Das stört mich aber gar nicht so sehr! Mein Hauptkritikpunkt ist, dass es keinen symbolischen Mehrwert am Schluss gibt. Ich habe am Ende des Spiels immer nach einer Pointe gesucht, die so ähnlich wie in "Sieben" funktioniert. Ich habe aber keine gefunden.

Michael: "Heavy Rain" ist am Ende eben nur ein Krimi!

Max: Meine These zum Schluss: Wäre es vielleicht der große Wurf gewesen, wenn unterschiedliche Figuren der Killer hätten sein können? So etwas wäre für mich wirklich visionär! Da würde ich sagen: Wie kannst du nur so was planen?

Matthias: Genau! Das würde David Cage wohl auch sagen!

Olli: Ich halte so eine Idee bei dem Produktionsaufwand, den man für ein Spiel wie "Heavy Rain" betreiben muss, für schlicht nicht durchführbar.

Max: Glaube ich nicht! Es gab z.B. in einem uralten Textadventure namens "Deadline" unterschiedliche Möglichkeiten, wer der Mörder einer Krimi-Story sein konnte. Durch einen Bug konnte sogar das Mordopfer selbst der Mörder sein. Die Lösung war dann eben Selbstmord!

Olli: Das stelle ich mir aber ziemlich banal vor. Natürlich kann ich eine Geschichte planen, in der es fünf mögliche Mörder gibt und je nachdem, wie man spielt, war es dann eben einer von denen. Ich glaube aber nicht, dass Dein Gesamteindruck am Ende positiver wäre, weil Du ja immer noch eine vorgegebene Story nachspielst.

Max: Dann will ich noch "Silent Hill 2" anbringen, wo Du dieselben Ereignisse je nach Endsequenz ganz unterschiedlich interpretieren konntest.

Michael: Für mich hat das auch weniger mit Produktionsaufwand zu tun. Man muss das eben so schreiben und durchdenken, dass die richtigen Szenen aufeinander folgen.

Matthias: Vielleicht müssten die Entwickler mehr Mut beweisen, den Spielern auch mal etwas vorzuenthalten oder sie zu verstören?

Olli: Dann kann es aber auch auf eine Szene hinauslaufen, in der sich meine Hauptfigur betrinkt und sich selber den Kopf abschneidet! Ich meine die Szene, in der sich Ethan eigentlich den Finger abhacken sollte. Ich glaube einfach, dass so etwas generell zu teuer werden würde. Ich denke, in den nächsten zehn Jahren kannst Du entweder ein Spiel wie "Heavy Rain" oder eines wie "Fallout 3" haben, in dem Du frei handeln kannst, das aber auch entsprechend schlechter aussieht.

Max: Die technische Machbarkeit mal außen vor: Für mich wäre ein Spiel mit den Themen und dem Look von "Heavy Rain" dann perfekt, wenn es zusätzlich dem Spieler die Möglichkeit geben würde, gestaltend an der Story mitzuwirken. Wie seht Ihr das?

Michael: Würde ich mir auch wünschen. Ich habe auch während des Spiels gehofft, dass es mehrere mögliche Origami-Killer gibt.

Olli: Fände ich schön, ist aber nicht zwingend notwendig. Wenn ich zu viele Möglichkeiten habe, etwas zu machen, kann das schnell in Arbeit ausarten!

Matthias hat Angst, durch Glassplitter zu kriechen



Olli wäscht nach dem Pinkeln die Hände

Dragon Age: Origins – Awakening

Endlich wird BioWares Fantasy-Saga um ein Kapitel erweitert. Im Landstrich Amaranthine nehmt Ihr mit frischen Mitstreitern und Skills den Kampf gegen eine neuartige dunkle Brut auf.

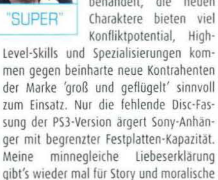
Entwickler	**BioWare, Kanada**
Hersteller	**Electronic Arts**
System	**PS3, 360**
Preis	**40 Euro**
Hauptspiel	**86% (Test in M! 12/09)**

Nach drei DLC-Paketen mit neuen Charakteren und Einzelquests veröffentlicht Bioware dieser Tage das erste richtige Add-on zu "Dragon Age: Origins". Auf PS3 nur als Download, für Xbox 360 wahlweise auch als eigenständig lauffähige DVD erhältlich, beginnt "Awakening" nach dem Ende des Hauptspiels und richtet sich vor allem an Helden, die dieses gelöst haben. Wer möchte, kann "Awakening" auch mit einem frischen Charakter spielen, eine Rückkehr in alte Gefilde ist ohnehin nicht vorgesehen – Veteranen importieren natürlich lieber ihre Recken.

Euer Charakter wird als neuer Kommandant der Grauen Wächter Fereldens mit der Verteidigung der Feste Vergils Wacht betraut und muss in den Küstenländern von Amaranthine eine erstarkte dunkle Brut erforschen. Besorgniserregende Neuerung: Die Biester können plötzlich sprechen und haben einen mysteriösen Anführer. Inhaltlich bietet die Erweiterung einen gehaltvollen Mix aus klassischen Überlandreisen, Dungeontrips, der Erkundung einer verwinkelten Hauptstadt, diplomatischen Politikquests mit intriganten Hofschranzen, dem Sammeln der nötigen Ressourcen zur Befestigung von Vigils Wacht und dem Aufbau Eurer neuen Party, die natürlich aus lauter streitlustigen Individualisten besteht. Außer Saufzwerg Oghren besteht Eure Gruppe übrigens aus Neulingen, viele liebgewonnene Figuren aus dem Hauptspiel haben nur enttäuschende Kurzauftritte. Drei neue Skills, darunter die Herstellung eigener Runen, und je zwei neue Spezialisierungen für die drei Hauptklassen lassen bei der Charakterentwicklung bis zum frischen Levelmaximum 30 kaum Wünsche offen. *mw*



"SUPER"



Max Wildgruber

So muss ein Add-on aussehen! Mein Metzelzwerg Ugurcan wird mit dem nötigen Respekt behandelt, die neuen Charaktere bieten viel Konfliktpotential, High-Level-Skills und Spezialisierungen kommen gegen beinharte neue Kontrahenten der Marke 'groß und geflügelt' sinnvoll zum Einsatz. Nur die fehlende Disc-Fassung der PS3-Version ärgert Sony-Anhänger mit begrenzter Festplatten-Kapazität. Meine minnegleiche Liebeserklärung gibt's wieder mal für Story und moralische Zwickmühlen, die Bioware inzwischen mit traumwandlerischer Sicherheit aus dem Rüschenärmel schüttelt.



360 Zwei unserer neuen Freunde. Links der flippige Magier Anders, rechts der weinerliche Schurke Nathaniel.



360 Wenn Du schon sprechen kannst, putz' Dir wenigstens die Zähne! Die neuen Darkspawn machen wir flott mundtot.

Final Fantasy XIII – Systemvergleich

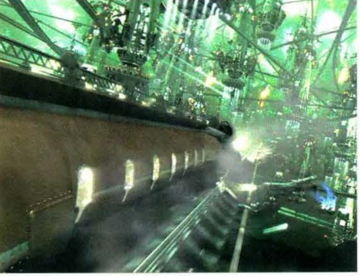
Das direkte Duell ist eindeutig: Die Xbox-360-Fassung von Square Enix' Rollenspiel-Flaggschiff verliert den Technik-Zweikampf gegen die PS3-Version und enttäuscht HD-Fetischisten.

Entwickler	**Square Enix, Japan**
Hersteller	**Square Enix**
System	**PS3 / 360**
Preis	**58 Euro**
Wertung	**88% (Test in M! 04/10, PS3)**

Die inhaltlich identische Xbox-360-Fassung erscheint auf drei DVDs, zwischen denen Ihr nur an zwei Stellen im Spiel wechseln müsst. Technisch zieht "Final Fantasy XIII" auf der Microsoft-Kiste dagegen klar den Kürzeren: Das beginnt bei den Videosequenzen, die zwangsläufig nicht soviel Platz wie auf einer Blu-ray einnehmen können und prompt vom fal'Cie der Kompression mit unschärferen Texturen und vereinzelt sogar hässlichen Artefakten verflucht wurden. Richtig auffällig wird das auf Standbildern (siehe unten) und bei großen Full-HD-Fernsehern. Auch beim Vergleich der Spielgrafik hat Sony die Nase vorn: Dort laufen die Spielgrafik-Sequenzen im schlechtesten Falle in 720p, während die 360 lediglich mit einer Auflösung von 576p arbeitet und diese hochskaliert. Böse Zungen behaupten, dies sei die billigste Lösung für durch schlampige Portierung verursachte Performance-Probleme gewesen – als kleiner Trost ist die Bildrate bei aufwändigen Szenen einen Tick besser als auf der PS3, bei der Einbrüche manchmal etwas heftiger ausfallen. Auch im Detailbereich lassen sich Unterschiede ausmachen, so wirken die Haare nicht so fein und manche Lichteffekte nicht so brillant wie auf der PS3. Wer etwa aufmerksam den kleinen Chocobo in Sazhs Afro beobachtet, erkennt im Gegensatz zur PS3-Version fehlende Schatten.

Deshalb lautet unser Fazit: Wer die Wahl hat, greift zur PS3-Fassung von "Final Fantasy XIII". Spielrelevant ist allerdings kein einziger der technischen Unterschiede, weswegen eine Abwertung der Xbox-360-Version nicht angebracht ist. *mw*

PS3 Der Gefangenentransport aus dem Intro-Film. Achtet vor allem auf die rostige Hülle des Zuges.



360 Die gleiche Szene auf 360: Die Außenhaut des Zuges erscheint eindeutig verwaschener, im Hintergrund fehlen Details.

Borderlands: The Secret Armory of General Knoxx

Die dritte Download-Erweiterung knüpft an den Storystrang des Hauptspiels an und bietet von allem mehr – insbesondere einen brutalen Schwierigkeitsgrad.

Entwickler	Gearbox, USA
Hersteller	Take 2
System	PS3, 360
Preis	8 Euro (PS3), 10 Euro (360)
Hauptspiel	86% (Test in M! 12/09)

Wer die zugegeben lahm erzählte Kampagne von "Borderlands" beendete, erfreute sich höchstens an einem erneuten Durchspielen, um die Levelgrenze 50 zu erreichen. Ebenso gab Euch das Hauptspiel bis zum Finale das Gefühl, ein unbedeutender Schlächter auf dem Planeten Pandora zu sein. Hier setzt unmittelbar der dritte DLC an und Eure letzten Taten stacheln den Anführer der mächtigen Atlas Corporation, General Knoxx, zu einer persönlichen Fehde an. Vorbei die Zeit des sinnfreien Hochlevelns (das Ihr trotzdem bis Stufe 61 fortsetzt), fortan seid Ihr zentrale Figur in der zukünftigen Machtverteilung – selbst Punkbraut Mad Moxxi aus dem zweiten DLC bittet Euch um Hilfe.

Spielerisch bleibt vieles beim Alten: Ballert Euch in 40 Missionen durch einen Schwung neuer Feinde, erfreut Euch an einer frischen Klasse seltener Waffen und besteigt drei Fahrzeuge, die sich in Bewaffnung, Panzerung und Geschwindigkeit deutlich unterscheiden. Denn das Areal ist durchzogen von langen Highways mit seltenen Abzweigungen – Backtracking hat Gearbox leider einkalkuliert.

Die anfangs simplen Hol- und Bringaufträge bereiten Euch nicht auf die knallharten Atlas-Soldaten vor, die Euch mit schildbrechenden Waffen massig digitale Tode bereiten – selbst mit Schockresistenz seid Ihr nahe der Verzweiflung. Zudem offenbaren die überstarken Gegner das schlechte und unfaire Deckungssystem des Hauptspiels, das bislang zu vernachlässigen war. Gegnerische Schüsse treffen, obwohl Ihr hinter wuchtigen Umgebungsobjekten ausharrt – das frustet und leert schnell Euren virtuellen Geldbeutel. *pu*



Philip Ulc

"GUT"

"General Knoxx" erfüllt formal alle Kriterien eines Pflichtdownloads für Pandora-Bewohner: Waffen, Gegner, Fahrzeuge und Missionen überzeugen, das angehobene Levelcap erfreut. Nur einige Krankheiten des Originals (Deckungssystem, zu schwache Autopanzerung) fallen negativ auf. Lasst Euch vom ungewöhnlich deftigen Schwierigkeitsgrad übrigens nicht abhalten: Ihr erlebt bullige Mech-Gegner, Jet-Pack-sausende Schutzpatrouillen, eine coole Flucht aus einem Gefängnis samt lässigem Einbruch und den besten Endkampf im "Borderlands"-Universum.



360 Mit dem neuen 'Monster'-Gefährt jagt Ihr über verlassene Highways und schießt zielsuchende Raketen auf skurrile Feinde.



360 Dieser schwergepanzerte Mech ist Einzelgänger und beharkt Euch mit Nahkampf-Hieben sowie mächtigen MG-Rohren.

FIFA 10: Ultimate Team

Vom Rasenschach zum Kartenspiel: Auch dieses Jahr bietet Electronic Arts einen zusätzlichen Spielmodus für Sammlernaturen an – was hat sich verändert?

Entwickler	EA Sports, Kanada
Hersteller	Electronic Arts
System	PS3 / 360
Preis	5 Euro
Hauptspiel	86% (Test in M! 11/09)

Die "FIFA 10"-Auflage des "Ultimate Team"-Spielmodus wurde im Preis halbiert und überarbeitet, um das Sammelkarten-Konzept zu optimieren. Erneut dreht sich alles darum, eine möglichst schlagkräftige Truppe zusammenzustellen, indem Ihr Spieler-, Betreuer- und Trainingskarten kauft und tauscht. Zu Beginn bekommt Ihr einen Startersatz mit einer bunt zusammengewürfelten Mischung, mit der Ihr erste Spiele und Turniere bestreitet – vom Gewinn gönnt Ihr Euch neue Packs, in denen hoffentlich gute Karten stecken. Doubletten und unerwünschte Kicker versucht Ihr, online in der Tauschbörse zu versilbern. Dreh- und Angelpunkt ist der Teambildschirm, in dem Ihr Euren Kader auf die Startelf verteilt und so eine möglichst gute 'Chemie' auf die Beine stellt. Das Beziehungsgeflecht wurde verfeinert, so spielen nun u.a. die Lieblingsposition eines Kickers ebenso eine Rolle wie Nationalität und Clubzugehörigkeit der Nebenleute. Im Vergleich zum Vorjahr packte EA mit etwa 7.500 Spielern doppelt so viele Athleten ins Set, auch die Turniere wurden erweitert – so gibt es nun bei einigen z.B. Qualifikationshürden wie die Mindestqualität des Teams. Weg fiel dagegen die Möglichkeit, Matchbedingungen durch Karteneinsatz zu modifizieren. Wer eine langfristig interessante Erweiterung zu "FIFA 10" sucht, wird hier fündig. *us*



Ulrich Steppberger

"GUT"

Electronic Arts macht mit dem neuen "Ultimate Team" einige Schritte nach vorn und einen kleinen Hüpfer zurück. Dass die Sammelalbum-Funktion gestrichen wurde, finde ich schade, doch ansonsten überzeugt die "FIFA 10"-Variante mit sinnvollen Verbesserungen: mehr Spieler, schlüssigere Teamchemie-Logik, Turniere mit Zulassungsbedingungen – das passt. Erfreulich ist zudem der niedrige Preis und dass Besitzer des Vorgängers mit einigen kostenlosen Sammelpacks begrüßt werden. Um "Ultimate Team" richtig auszureizen, müsst Ihr aber eine Menge Zeit investieren – Konsolen-Kicker erwartet damit ein straffer Trainingsplan.



360 Die wenigen grünen Linien deuten es an: Mit der Chemie ist es in unserem Team noch nicht allzu gut bestellt.



360 Die Qual der Wahl: Welches Sammelkartenpack sollen wir uns diesmal kaufen?

ONLINE

MotorHEAT



360 Mut zum Risiko: Nur wenn Ihr ganz dicht an anderen Fahrzeugen vorbeiflitzt, gibt es viele Punkte und Sprit für den Turboschub.



Dass Autorennen auch mit ganz einfachen Mitteln viel Spaß machen können, beweist "MotorHEAT", das konzeptionell stark an den Atari-VCS-Klassiker "Enduro" erinnert: Ihr sitzt hinter dem Lenkrad eines Sportflitzers, der automatisch Gas gibt, und weicht bei Eurer Tempofahrt anderen Vehikeln aus – das war's. Statt echter Lenkbewegungen nehmt Ihr nur Spurwechsel vor, durch knappe Überholvorgänge füllt Ihr Euren Boost-Vorrat. Beim Kampf gegen den unerbittlichen Countdown erwarten Euch Tageszeit- und Wetterwechsel, die schick in Szene gesetzt wurden. Für Rekordjäger ist der blitzschnelle Reaktionstest deshalb ansehnlich und motivierend zugleich. *us*




Entwickler	Milkstone Studios, Spanien	7
Preis	3 Euro	Spielspaß

Knobel-RPG-Power für Next-Gen



360 Auf den Heimkonsolen passt das Schlachtfeld auf einen Bildschirm – logisch. Noch dazu sieht das Geschehen deutlich schicker aus.

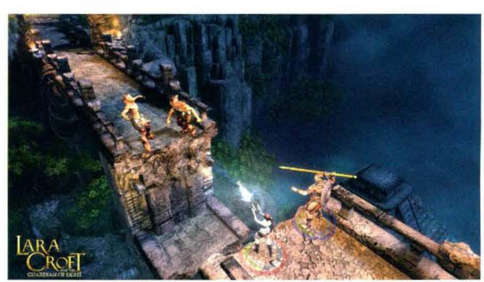
SPIELE • Auf dem DS bekam "Might & Magic: Clash of Heroes" in M! 02/10 stolze 83% Spielspaß und überzeugte als motiverende Mischung aus Rollenspiel und Puzzle-Strategie. Wer das Abenteuer verpasst hat oder kein Klapphandheld besitzt, kann sich freuen: Ubisoft bringt den Kracher noch dieses Jahr in aufgemotzter Form als Downloadspiel auf PS3 und Xbox 360. Das durchdachte Grundkonzept bleibt erhalten, dafür sind im Detailbereich Verbesserungen angedacht: So wird die Wirkung einiger Spezialattacken besser ausbalanciert und Ihr könnt in bereits beendete Kapitel zurückkehren. Die Grafik bekommt natürlich eine kräftige Politur verpasst und glänzt mit noch liebevoller gezeichneten Charakteren. Freilich kommt online der Duell-Charakter für spannende Mehrspieler-Runden stärker zur Geltung – wir freuen uns drauf!

Lara Croft wird Download-Heldin – und lässt "Tomb Raider" hinter sich?

SPIELE • Die Grande Dame der Videospielwelt wählt überraschend eine neue Bühne: Noch dieses Jahr erscheint "Lara Croft and the Guardian of Light" – als Downloadspiel voraussichtlich für PS3 und Xbox 360. Beim Titel fällt auf, dass der Begriff "Tomb Raider" fehlt und stattdessen das Indiana-Jones-Namensprinzip aufgegriffen wurde – Hommage oder Kalkül? Die Abgrenzung zur 'Hauptserie' ist aber sinnvoll, denn was für 15 Euro auf Eurer Festplatte landen wird, unterscheidet sich deutlich von klassischen "Tomb Raider"-Abenteuern. Statt mit der Heldin durch offene 3D-Welten zu streifen, folgt Ihr einem eng vorgegebenen Pfad, den Ihr aus einer isometrischen Kameraperspektive betrachtet. Zudem seid Ihr nie allein unterwegs, sondern habt stets den Mayakrieger Totec im Schlepptau, mit dem Ihr auf die Suche nach dem 'Spiegel des Rauchs' geht. Das Duo muss sich laufend anrückender Feindesscharen erwehren – Lara mit ihren Pistolen, Totec mit seinem Speer – und zur Überwindung von allerlei Fallen als Team zusammenarbeiten. Ob der auf Punktejagd ausgelegte Koop-Fokus aufgeht und wie sich Laras Abstecher in ungewohnt actionlastige Gefilde macht, wird spannend.



360 Teamwork ist Pflicht: Maya Totec balanciert über Laras gespanntes Greifhakenseil.



360 Zwei Waffen eine Wirkung: Egal, ob Ihr mit Pistolen ballert oder einen Speer werft – Hauptsache die Gegner sind danach erledigt.

ONLINE-TICKER »

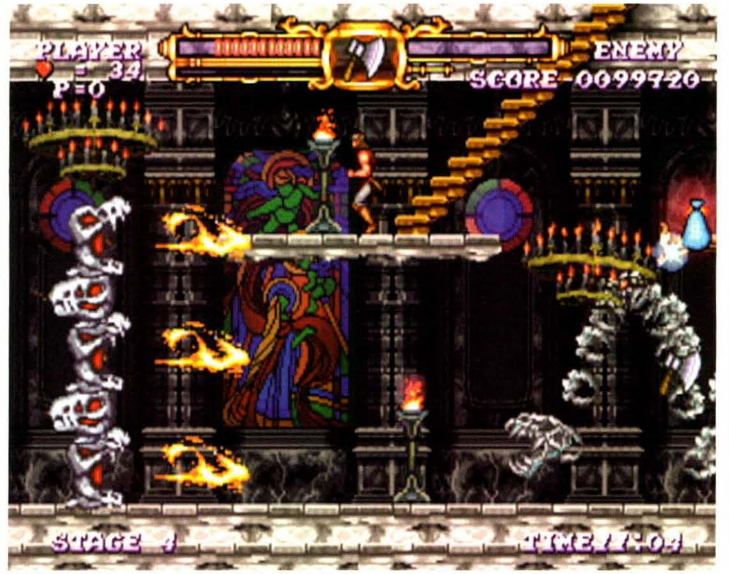
+++ Guybrush Threepwood kommt wieder: Auch der zweite klassische "Monkey Island"-Teil bekommt die 'Special Edition'-Frischzellenkur und erscheint noch dieses Jahr für PS3 und Xbox 360. +++ Rockford kehrt zurück: Der Klassiker "Boulder Dash" wird für die Xbox 360 neu aufgelegt und soll sich stärker an das alte Konzept halten als der letzte DS-Ausflug. +++

SPIELSPASS

In der Online-Rubrik werten wir mit einer Skala von 1 bis 10. **1-10**

Castlevania: The Adventure ReBirth

 Action



Wii Türme von feuerspuckenden Schädeln gehören zur Standardeinrichtung von Draculas Teufelsschloss. Dem Herrn sei Dank verfügen wir über die Wurfbeil-Zweitwaffe sowie genügend Herzen, um die Feuerspucker aus der Ferne unschädlich zu machen.

CASTLEROIDS

Wer die Urmutter der sogenannten 'Castleroids' oder 'Metroidvanias' als Download ausprobieren will, braucht eine Xbox 360 oder einen US-Account auf der PS3 und lädt sich "Castlevania: Symphony of the Night" (siehe unten) auf die Festplatte. Im PSone-Klassiker macht Ihr Euch als Draculas Sohn Alucard auf den Weg durch ein labyrinthartiges Teufelsschloss, das erstmals nicht in einzelne Levels aufgeteilt ist, sondern eine zusammenhängende Erkundung ermöglicht. Diese Ähnlichkeit zu "Super Metroid" brachte "SotN" und seinen Nachfolgern für GBA und DS die oben erwähnten Spitznamen ein. Zusammen mit einem motivierenden Item-Sammelsystem und der Möglichkeit, Eure Spielfigur wie in einem RPG aufzuleveln, bietet der Klassiker noch heute ein bissiges Vergnügen.



Nach "Gradius"- und "Contra"- bzw. "Probotector" darf nun der berühmteste Schlossherr der Videospielgeschichte aus seiner Bitmap-Gruft steigen und seine WiiWare-Auferstehung im Rahmen von Konamis "ReBirth"-Reihe feiern. Dabei orientiert sich "Castlevania: The Adventure ReBirth" nur dem Namen nach am laschen Game-Boy-Titel von 1989 und setzt Euch sechs brandneue 2D-Stages vor, die den Geist der frühen 8- und 16-Bit-Episoden der Serie beschwören. Im Gegensatz zum populären Action-RPG Ansatz der 'Castleroid'-Serienteile (siehe Kasten), liegt der Fokus hierbei klar auf harter Plattform-Action. Zwar dürft Ihr innerhalb der Levels unterschiedliche Pfade einschlagen, wenn Ihr den passenden Schlüssel gefunden habt, damit hat sich der Erkundungs-Anteil des Spieles aber auch schon. Die meiste Zeit seid Ihr damit beschäftigt, Skelette, Geisterritter oder fliegende Medusenhäupter zu zerpeitschen, irrwitzige Fallenkonstruktionen aus mechanischen Speeren und Kreissägen zu meistern oder einen der altbekannten Zwischen- und Endbosse zu exterminieren. Um gegen Angstgegner wie die Knochenschlange, Frankensteins Kreatur oder Gevatter Tod zu bestehen, bedient Ihr Euch zusätzlich eines Repertoires an Zweitwaffen wie Weihwasser, Kruzifix oder Wurfbeil. Optisch bietet der 1.000 Punkte teure Download einen bunten, aber teilweise eintönigen 16-Bit-Pixellook, der nur bei manchen Spezialeffekten sein modernes Entstehungsdatum verrät. Insgesamt hätten es hier ruhig mehr Details im Hintergrund der Friedhöfe, Höhlen oder Geisterschlösser sein dürfen und auch Draculas Handlanger zeigten sich schon abwechslungsreicher.

Retrocharmant und sauber animiert, richtet sich "Castlevania: The Adventure ReBirth" vor allem an Fans der ersten Stunde und bietet eine unbarmherzige Herausforderung ohne Speicherfunktion. Zwar gibt es Rücksetzpunkte innerhalb der Levels. Verbraucht Ihr allerdings sämtliche Leben oder schaltet die Konsole aus, werdet Ihr gnadenlos zum Anfang zurückversetzt! Hohe Frustresistenz wird also zum Lustgewinn vorausgesetzt, denn auch wenn Ihr sämtliche Fallen und Gegnerformationen auswendig lernt, ist die Wahrscheinlichkeit noch immer sehr groß, dass Euer vergleichsweise ungelenker Held Christopher Belmont mehr Schaden nimmt, als er verträgt. In scheinbar unmöglichen Winkeln heranflatternde Fledermäuse und stachelbewehrte Sprungpassagen, die keinerlei Fehlertoleranz zulassen, saugen an Euren Nerven und entlocken Euch Jubelarien, wenn Ihr sie bewältigt habt. Ein umfangreiches Optionsmenü und die Möglichkeit der freien Tastenbelegung für Remote und Nunchuk, Classic- oder GameCube-Controller bedienen außerdem jedes Spielerprofil. Ganz alte Haudegen steuern Christoph im Classic-Modus und fühlen sich sogleich in NES-Zeiten zurückversetzt, als ein Richtungswechsel in der Luft noch ein feuchter Vampirjäger-Traum war. Drei Schwierigkeitsstufen und bis zu sieben einstellbare Bildschirmleben lassen auch unerfahrenen Neueinsteigern eine Chance und runden die Zeitreise in die Frühphase der "Castlevania"-Serie gelungen ab. *mw*



Wii Die beseelte Waffenkammer 'Blade Master' ist einer der surrealeren "Castlevania"-Bosse.



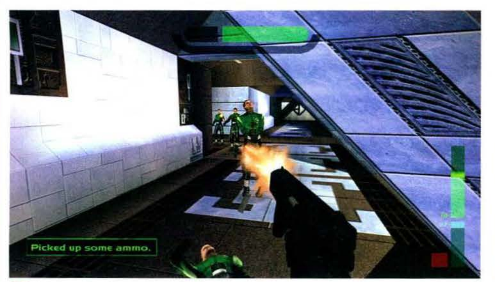
Wii Stimmig: Wasserräder und rostige Flaschenzüge erinnern an "Super Castlevania IV" für SNES.

SPIELSPASS

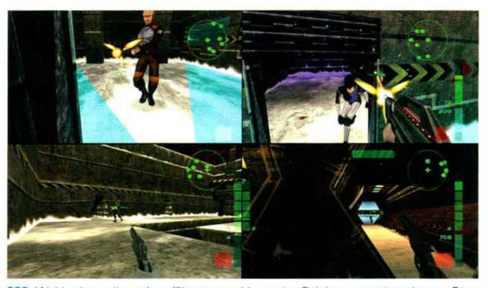
Entwickler	**M2, Japan**	**7**
Hersteller	**Konami**	
Preis	**10 Euro**	

Perfect Dark

360 Ego-Shooter 



360 Mehrere Trefferzonen und deftige Sterbeanimationen sorgten schon vor zehn Jahren für offene Münder, zusätzliche Zielhilfen bietet "Perfect Dark" erst jetzt.



360 Wahlweise online oder offline treten bis zu vier Spieler gegeneinander an. Fügt vier optionale Bots hinzu und wählt aus einer Vielzahl an Waffenkonfigurationen.

Mit "Perfect Dark" erscheint eines der besten N64-Spiele nach zehn Jahren erstmals offiziell in Deutschland. Als Agentin Joanna Dark absolviert Ihr in Rares Ego-Shooter 17 Levels, die dank der Runderneuerung der 4J Studios nun in 1080p und 60 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm huschen, aber doch sehr retro aussehen. Der Sound wurde vom N64 übernommen, weshalb die Sprachausgabe recht kratzig klingt. Die elektronischen Melodien hingegen funktionieren noch heute.

Ehe Joanna gegen die finsteren Machenschaften der DataDyne Corporation ins Feld zieht, wählt Ihr eine von drei Schwierigkeitsstufen. Eure Entscheidung wirkt sich in "Perfect Dark" nicht nur auf Schadenswerte aus, sondern bestimmt auch die zu erfüllenden Missionsziele, was den Wiederspielwert zusammen mit zahlreichen freispielbaren Boni und Cheats beträchtlich erhöht. Heute kaum mehr zeitgemäß ist hingegen die Tatsache, dass Ihr nach Eurem Ableben das Level von vorn beginnt – Checkpoints gibt es genauso wenig wie eine Levelkarte.

Dafür sorgen Gimmicks wie die fernsteuerbare Spy Cam für Tiefe, wie die weiteren Spielmodi: Neben Online-Ranglisten, in denen Ihr Euch durch schnelle Levelabschlüsse verewigt, versucht Ihr Euch an Online-Matches und Splitscreen-Kämpfen, bei denen Ihr optional Bots hinzuschaltet.

Der Clou ist der 'Counter-Ops' getaufte Modus: In der Kampagne tritt ein Spieler als Joanna an, ein weiterer schlüpft in die Haut eines KI-Gegners – toll! *mh*



SPIELSPASS
Entwickler **4J Studios, UK**
Hersteller **Microsoft**
Preis **10 Euro**
9

Toy Soldiers

360 Strategie 



360 Am Beginn jeder Schlacht ziehen Eure Fußsoldaten in den Kampf, doch nach der ersten Angriffswelle seht Ihr meist nichts mehr von ihnen.

"Toy Soldiers" ist ein ungewöhnliches Tower-Defense-Spiel: Genretypisch stellt Ihr Geschütze und andere Abwehrmittel auf ein Spielfeld, doch hier könnt Ihr nur an wenigen ausgewählten Plätzen bauen. Dafür habt Ihr die Möglichkeit, jederzeit direkt einzugreifen: So ballert Ihr aus der Third-Person-Perspektive mit Haubitze und Maschinengewehr auf anrückende Trupps oder Ihr geht mit einem Doppeldecker in die Luft, um angreifende Flieger abzufangen. Das macht das Geschehen dynamischer und spannender, allerdings verliert Ihr auch mal die Übersicht. Das dickste Plus von "Toy Soldiers" ist die starke Präsentation: Das Geschehen spielt in Modelfigursets, die das Erste-Weltkrieg-Szenario in Miniaturform grafisch ausgezeichnet vermitteln. *us*



SPIELSPASS
Entwickler **Signal Studios, USA**
Hersteller **Microsoft**
Preis **15 Euro**
7

Scrap Metal

360 Rennspiel 



360 Vollgas und Feuer frei: Steht ein normales Rennen auf dem Programm, solltet Ihr Euch mehr um Platzierung und weniger um Zerstörung kümmern.

Der Ex-"God of War"-Macher David Jaffe polterte unlängst im Internet, dass "Scrap Metal" seiner früheren Schöpfung "Twisted Metal" namentlich und spielerisch zu ähnlich sei und Sony dagegen vorgehen sollte. Wir glauben, er ist neidisch, weil der neue Xbox-360-Arcade-Titel besser ist als sein vergleichbarer PS3-Download "Calling All Cars!" Wie bei diesem flitzen in der Fast-Vogelperspektive Miniaturautos durch optisch ansehnlich gemachte Kurse, die in alle Richtungen scrollen. Mal stehen Rennen auf dem Programm, mal ein Demolition Derby oder Begleitschutzaufgaben – Euer Vehikel ist dabei stets mit einer Waffe ausgerüstet. Manchmal verliert Ihr wegen der etwas zu nahen Ansicht den Überblick, aber ansonsten ist es ein rabiater Raserspaß. *us*

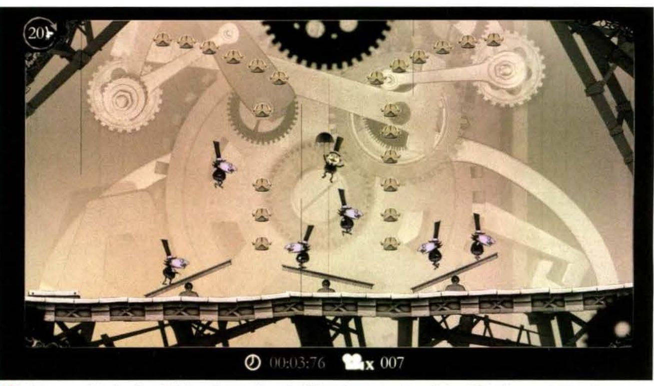
SPIELSPASS
Entwickler **Slick Ent., Kanada**
Hersteller **Slick Entertainment**
Preis **15 Euro**
7

The Misadventures of P.B. Winterbottom

360 **Denken** 

Zeit-Paradoxa sind eine komplizierte Sache – wohl auch deshalb trauen sich wenige Entwickler daran, sie als tragende Elemente in ihre Spiele einzubinden. Zu finden gibt es darauf basierende Rätsel in jüngster Vergangenheit nur beim aktuellen PS3-Abenteuer "Ratchet & Clank: A Crack in Time" sowie dem hochgelobten Indie-Liebling "Braid". Dessen Schöpfer Jonathan Blow stand dem Team von The Odd Gentlemen als Berater zur Seite, die mit ihrem "The Misadventures of P.B. Winterbottom" ähnliche Pfade beschreiten.

Der Titelheld ist ein berüchtigter Kuchendieb, den es durch eine merkwürdige Begebenheit durch die Zeit geschleudert hat. Nun absolviert er seine Backwaren-Raubzüge noch einmal, nur dass er jetzt auf ein wichtiges temporäres Hilfsmittel zurückgreifen kann: Auf Knopfdruck nimmt er seine Aktionen auf und lässt diese dann als parallel existierenden Klon ablaufen. Damit baut Ihr z.B. Räuberleitern mit mehreren Ichs, lasst Euch von einem früheren Winterbottom über Abgründe kicken oder bewegt eine Wippe. Aus dieser Idee schnitzen die Gentlemen rund 75 motiverende Einzelscreen-Levels, allerdings sind ihnen dabei ein paar arg komplizierte und knifflige Herausforderungen durchgerutscht. Speziell die nicht in den Storylevels eingebundenen Rätsel fallen von Anfang an extrem knackig aus, sofern Ihr die vorgegebenen Bestwerte schlagen wollt. Neben der originellen Grundidee und der unkomplizierten Steuerung punktet das Zeit-Abenteuer durch die exzellente Aufmachung: Die schwarzweiße Grafik ahmt den Stil der Stummfilm-Zeit samt Staub- und Kratzer-Effekten hervorragend nach, auch die beschwingte Musik passt wunderbar. *us*

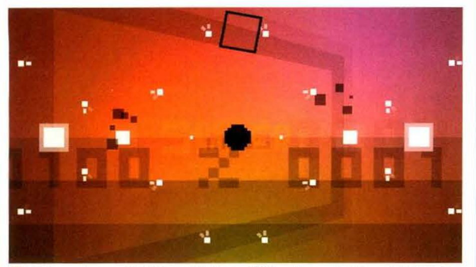


360 Jetzt nur nicht den Durchblick verlieren: Je mehr Winterbottoms sich auf dem Bildschirm tummeln, desto frustiger ist es, wenn eine Kettenreaktion nicht klappt, weil man den ersten Klon falsch platziert hat.



Bit.Trip Void

Wii **Geschicklichkeit** 



Wii Schwarz ist gut, Weiß ist schlecht und Minimalismus ist Trumpf: "Void" gibt sich ohne Bildschirmanzeigen noch abstrakter als die Vorgänger.

Die dritte "Bit.Trip"-Episode behält den gewohnt grobpixeligen Look der Vorgänger bei, bedient sich beim Spielkonzept aber unübersehbar beim japanischen Kult-Shoot'em-Up "Ikaruga": Ihr steuert eine schwarze Kugel über den Bildschirm, während regelmäßig schwarze und weiße Pixel vorbeizischen. Die gleichfarbigen könnt Ihr sammeln und werdet dadurch größer, die anderen fügen Euch Schaden zu. Je mehr der Umfang Eurer Kugel wächst, desto träger wird sie und umso mehr Punkte kassiert Ihr. Auf Knopfdruck speckt Ihr jederzeit wieder ab, was taktische Abwägungen nach 'High Score oder Überleben'-Art ins Spiel bringt. Zusammen mit der gewohnt stilvollen Minimalismus-Ästhetik ist "Void" zugänglicher als der Vorgänger "Core", aber nicht weniger fordernd. *us*



Mega Man 10

PS3 **360** **Wii** **Action** 6

360 Der alternative Charakter Proto Man beherrscht einen eleganten Rutscher, demnächst folgt mit Bass ein dritter Charakter als kostenpflichtiger Download.

2008 sorgte "Mega Man 9" im kultigen 8-Bit-Gewand und mit einem knackigen Schwierigkeitsgrad unter Fans für feuchte Augen. Auch Teil 10 ist enorm fordernd, bietet Einsteigern aber eine zusätzliche, leichtere Schwierigkeitsstufe. Traditionell steht am Ende der acht Levels je ein Endboss, dessen Waffe Ihr nach seinem Exitus übernehmt. Das Spiel überlässt Euch, in welcher Reihenfolge Ihr die thematisch unterschiedlichen Stages angehen möchtet, zudem bestimmt Ihr, ob Ihr mit Mega Man oder dem agileren Proto Man loszieht. Neben zusätzlichen Herausforderungen und dem 'Time Attack'-Modus knackt Ihr neue Fallen, bei denen Ihr beispielsweise innerhalb eines Zeitlimits Hüpfpassagen meistert. Unterm Strich erneut ein toller Spaß für Serienfans. *mh*

SPIELSPASS
Entwickler **Capcom, Japan**
Hersteller **Capcom**
Preis **10 Euro**
7

Greed Corp

PS3 **360** **Strategie** 



360 Knallige Bonbon-Optik, ein dynamischer Tag-/Nacht-Wechsel, hübsche Animationen sowie Übersicht durch zwei Kameraeinstellungen machen Laune.

Auf den ersten Blick erinnert "Greed Corp" an Brettspiele wie "Catan" oder "Carcassone" – mit dem Unterschied, dass die Rundenstrategie nicht Aufbau, sondern Zerstörung in den Mittelpunkt rückt. Und das in doppelter Hinsicht: Mit jeder Runde baut sich das Spielfeld durch Ressourcenabbau kontinuierlich ab, so dass schnell nur auf dem Luftweg erreichbare Inseln aus einzelnen Feldern entstehen. Auf der anderen Seite besteht das Ziel in jeder der 24 Missionen aus der Vernichtung der bis zu drei KI-Gegner, die sich glücklicherweise selten gegen Euch verbünden. Das Taktik-Spiel setzt auf wenige Einheitentypen wie Angreifer, Lufttransporter oder Rohstoff-Ernter, die dafür geschickt platziert werden müssen – das knackige Zeitlimit von 60 Sekunden für alle Aktionen pro Runde verzeiht kaum Fehler, weshalb Ihr viele Missionen bis zur Frustgrenze neustartet. Ebenfalls für Kopfnüsse sorgen Kettenreaktionen, die sich durch die Verbindung der hexagonalen Felder untereinander ergeben. Sobald ein Landstück ressourcenerschöpft in vorzüglicher Comicgrafik zerbröselt, reißt es sichtbare Risse in den benachbarten Grund und diesen manchmal gleich mit in die sprichwörtliche Versenkung. Die teuren, jedoch effektiven Kanonen unterstützen den Raubbau. Neben der fordernden, aber motivierenden Kampagne lockt der Vierspieler-Modus mit 36 Karten. *pu*



360 Kettenreaktion durch Ressourcenabbau – Levels lösen sich nach und nach auf.



SPIELSPASS

Entwickler **W!Games, NL**
Hersteller **Valcon Games**
Preis **10 Euro**

8

Flight Control

DSi **Geschicklichkeit** 

Wer seit 25 Jahren auf eine Neuauflage der Fluglotsensimulation "Kennedy Approach" (C64) wartet, für den ist "Flight Control" so etwas wie der nächstbeste Ersatz, denn das Spielkonzept gleicht dem Oldie deutlich: Auf fünf bildschirmgroßen Flughafenanlagen nahen allerlei farbige Flugzeuge, die Ihr zur richtigen Rollbahn führt. Das geschieht, indem Ihr die Route per Stylus auf den Touchscreen kritzelt – natürlich sollten Kollisionen auf jeden Fall vermieden werden. Das ist launig, aber eher nur für zwischendurch tauglich, denn jenseits der Punktejagd gibt es nichts Neues zu entdecken. *us*



DSi Achtung: Rote Kreise weisen auf drohende Kollisionen hin.



SPIELSPASS

Entwickler **Firemint, Australien**
Hersteller **Firemint**
Preis **5 Euro**

6

Lazy Raiders

360 **Geschicklichkeit** 

Als Höhlenforscher erkundet Ihr dutzende Katakomben, vermeidet Fallen wie rollende Riesensteine und Stachelgruben und sammelt Schätze. Der besondere Kniff an "Lazy Raiders" ist, dass Ihr nicht Eure Hauptfigur steuert, sondern den Hintergrund dreht und wendet, damit der Held durch die Gänge rutscht – quasi eine Art flaches "Super Monkey Ball". Das funktioniert tadellos, zumal Euch ein sanft steigender Schwierigkeitsgrad prima auf neu dazukommende Elemente vorbereitet. Der Übersichtlichkeit halber ist die entfernteste Zoom-Stufe sinnvoll, dann verliert die eigentlich schicke Optik aber an Charme und macht einige Elemente schwerer erkennbar. Das schadet der motiverenden Forschertour aber kaum. *us*



360 Archäologen und Steinbrocken – das ist seit Indy Jones' Zeiten keine gute Paarung.

SPIELSPASS

Entwickler **Sarbakan, Kanada**
Hersteller **Sarbakan Game St.**
Preis **10 Euro**

7

Neue Download-Spiele

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Greed Corp	Valcon Games	–	Rundenbasiertes Taktikfest mit tollem Design und üppigem Umfang (Test auf Seite 100).	10 €	8
Mega Man 10	Capcom	–	Forderndes Hüpf- und Ballerspiel im kultigen 8-Bit-Retrolook mit zwei spielbaren Helden (Test auf Seite 99).	10 €	7
Peggle	PopCap Games	–	Ebenso simpler wie langfristig motivierender Pachinko-Geschicklichkeitstest (Test in M! 05/09).	8 €	8
Revenge of the Wounded Dragons	Sony Online Ent.	–	Solider "Double Dragon"-Verschnitt, der vor allem für zwei Spieler kurzzeitig unterhaltsam ist.	8€	5
Vandal Hearts: Flames of Judgment	Konami	–	Etwas uncharmant inszenierte, aber gelungene und einsteigerfreundliche Fantasy-Rundentaktik (Test in M! 04/10).	13 €	7

Xbox 360

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Fret Nice	Tecmo	–	Missglücktes Experiment, ein Jump'n'Run mit Gitarrensteuerung zu koppeln (Test auf Seite 101).	15 €	3
Greed Corp	Valcon Games	–	Optisch elegante Rundenstrategie mit grüner Botschaft, die Taktik-Profis anspricht. (Test auf Seite 101).	10 €	8
Lazy Raiders	Sarbakan	–	Launiger Geschicklichkeitsspaß, bei dem statt des Helden das Spielfeld gedreht wird (Test auf Seite 100).	10 €	7
Perfect Dark	Microsoft	N64	Hervorragender Ego-Shooter mit vielen Modi und flotter HD-Anpassung (Test auf Seite 98).	10 €	9
Scrap Metal	Slick Ent.	–	Flotter Mix aus "Super Sprint" und "Twisted Metal", nur stellenweise zu chaotisch (Test auf Seite 98).	15 €	7
The Misadventures of P.B. Winterbottom	Take 2	–	Toll in Szene gesetzte Knobeleien mit Zeitfaktor, die etwas an "Braid" erinnern (Test auf Seite 99).	10 €	8
Toy Soldiers	Microsoft	–	Tower Defense mit aktiver Eingriffsmöglichkeit und hübscher Weltkriegs-Inszenierung (Test auf Seite 98).	15 €	7

Dark Void Zero

 **Action-Adventure** 

Auf den ersten Blick glaubt man an einen Scherz: Das Prequel zu Capcoms ehrgeizigem Jetpack-Shooter "Dark Void" kommt wie ein "Mega Man"-Titel im 8-Bit-Stil daher – komplett mit (geflunkerter) Historie, dass es ein verloren geglaubtes NES-Spiel wäre. Aber schon nach kurzer Spielzeit wird klar, dass "Dark Void Zero" ein enorm durchdachtes Stück Software ist und unterm Strich sogar mehr Spaß macht als das HD-Vorbild – sofern Ihr mit der 'Retro'-Herausforderung klarkommt.



DSi "Dark Void Zero" fängt den klassischen 8-Bit-Charme alter Capcom-Hits perfekt ein.

Als Held Rusty erforscht Ihr ausladende 2D-Welten auf der Suche nach Passcodes und Schlüsselkarten, um die Stage abzuschließen. Die Steuerung ist griffig und der Levelaufbau tückisch und durchdacht. Die Bosse heizen Euch ordentlich ein und die Extrawaffen haben genau den richtigen Wumms. Schade nur, dass der herrlich 'altbackene' Spaß mit nur drei Levels nicht sonderlich umfangreich ausfällt. *tn*



Fret Nice

360 **PS3** **Jump'n'Run** 



360 Die bunte Grafik hat viel Charme, aber zur Erkennung der Gegnertypen wäre ein weniger verspieltes Design besser gewesen.

"Fret Nice" versucht den Spagat zwischen Jump'n'Run und Musikspiel, scheitert aber grandios: Die Hauptfigur steuert Ihr mit einem Gitarrencontroller, mit den Tasten attackiert Ihr Feinde (sofern Ihr erkennt, welcher Button gegen welches Vieh wirkt), gesprungen wird durch Hochreißen des Halses – das klappt selten zuverlässig. Mit dem Pad könnt Ihr zwar ebenso zocken, aber das macht auch nicht mehr Spaß. *us*

SPIELSPASS
Entwickler **Pieces Int., SWE**
Hersteller **Tecmo**
Preis **15 Euro**
3

Neue Download-Spiele

Wii

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Bit.Trip Void	Aksys Games	–	Abstrakter "Ikaruga"-Verwandter – aber mit Riesenpixeln und ohne Ballern (Test auf Seite 99).	6 €	7
Brain Cadets	Rising Star G.	–	"Gehirn-Jogging"-Nachahmer im grafisch lieblosen Militär-Design – auf Dauer zu simpel und fade.	10 €	4
Castlevania the Adventure: ReBirth	Konami	–	Old-School-"Castlevania" ohne Speicheroption und Rollenspiel-Aspekt – für Frustresistente (Test auf Seite 97).	10 €	7
Dracula: Undead Awakening	Chillingo	–	Freche "Robotron: 2084"-Kopie mit Horrorfilm-Design: nicht sonderlich tiefsinnig, aber für zwischendurch nett.	10 €	5
Iron Clad	SNK	TurboGrafx-16	Wuchtiges Horizontal-Shoot'em-Up mit schicker Grafik und intelligenten "R-Type"-Anleihen.	10 €	7
Lode Runner	Hudson	NES	Solide Fassung der knackigen Goldklauberei – die auch erhältliche "Battle"-Variante für TurboGrafx-16 ist besser.	6 €	4
Mega Man 10	Capcom	–	Beinharte Fortsetzung der Kultserie inklusive Bonus-Schwierigkeitsgrad für Einsteiger (Test auf Seite 99).	10 €	7
Military Madness: Nectaris	Konami	–	Neue Folge der traditionsreichen Hexfeld-Stragieserie, die grafisch und spielerisch altbacken wirkt.	10 €	5
Phoenix Wright: Justice for All	Capcom	GBA	Das nächste Anwaltsabenteuer: spielerisch hui, Umsetzungsqualität pfui (Test in MAN!AC 05/07).	10 €	6
Reel Fishing Challenge	Natsume	–	Schnörkelloses Fischen: für neugierige Angler ganz nett, der Rest ignoriert's.	5 €	5
Tales of Monkey Island: Chapter 5	Telltale Games	–	Abschluss des Point'n'Click-Abenteuers – in puncto Story spaßig, technisch erneut etwas mau.	10 €	7
Zaxxon	Sega	Arcade	Isometrisches Weltraum-Shoot'em-Up, das jenseits seines historischen Werts heute nicht mehr viel bietet.	5 €	4

Nintendo DSi

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
4 Travellers: Spiel Spanisch	Agenius	–	Quiz- und Brettspiel-Mix zum Lernen von Sprachbrocken, der schnell monoton wird.	8 €	4
Birds & Bombs	Nintendo	–	Werft Knallkörper indirekt und durch Wandabpraller auf Flattervieh – ziemlich schräg und ziemlich kurz.	2 €	5
Dark Void Zero	Capcom	–	Im schicken Retro-Look inszenierte "Mega Man"-Hommage mit knappem Umfang (Test auf Seite 101).	5 €	8
Downtown Texas Hold'em	Electronic Arts	–	Ordentlich inszenierte Poker-Variante, die auch Solo-Gamblern etwas Unterhaltung bietet.	5 €	5
Dracula: Undead Awakening	Chillingo	–	Gleiches Spiel wie bei der Wii-Fassung, nur etwas präziser zu steuern und zum halben Preis.	5 €	6
Electroplankton	Nintendo	DS	Die letzten beiden Bestandteile der Sound- und Grafikspielereien im Einzelangebot (siehe MAN!AC 08/06).	je 2 €	–
Elemental Masters	Ibxgames	–	Interessantes Sammelkarten-Taktikspiel, das allerdings hohe Einstiegshürden aufstellt.	8 €	7
Flight Control	Firemint	–	Landet Flugzeuge durch Einzeichnung des Kurses mit dem Stylus (Test auf Seite 100).	5 €	6
Globulos Party	GlobZ	–	Witzige Minispiel-Sammlung, bei der runde Wesen wie ein Airhockey-Puck geschleudert werden.	5 €	6
Pinball Pulse: The Ancients Beckon	Nintendo	–	Optisch netter, aber spielerisch nur mittelmäßiger Flipper mit lediglich einem Tisch.	5 €	5
Pop Island	odenis studio	–	Knallbunte Third-Person-'Capture the Flag'-Action mit niedlichen Tieren und feiner Technik.	5 €	7
Puzzle to Go Wildlife	Tivola	–	Unspektakuläres Puzzle mit immerhin 25 Motiven, aber jenseits der Kameranutzung wenig Optionen.	5 €	4
Real Football 2010	Gameloft	–	Launiger und gut zu spielender Fußballkick, der aber nahezu identisch zum letztjährigen Download ist.	8 €	6
Simply Mahjong	Engine Soft	–	Solide Variante der "Shanghai"-Steinpaar-Suche, sofern die charmefreie Grafik nicht abschreckt.	2 €	5
Simply Sudoku	Engine Soft	–	Zahlenknobelei von der Stange, die mit nur 50 Aufgaben viel zu wenig Umfang bietet.	2 €	3
Zoo Frenzy	Gameloft	–	Kuriose und spaßige Mischung aus Zoo-Simulation, Minispielsammlung und "Pokémon"-Verschnitt.	8 €	6

Neuerscheinungen vom 13.2. bis zum 17.3.

IMPORT

Komischer Name, hübsche Packung



"Monster Hunter" lässt grüßen: Online-Helden vs. Urzeitmonster.

SPIELE • Im Actiontitel "Zangeki no Reginleiv" von Sandlot (bekannt durch die trashige Insektenknallerei "Earth Defence Force 2017") ziehen bis zu vier Online-Abenteurer in die Schlacht. Ihr lasst das göttliche Geschwisterpaar Freyr und Freyja gegen monströse Horden antreten und schwingt dabei die Wii-MotionPlus-Einheit – der Entwickler verspricht saftige Splattereffekte, über 300 Waffen sowie die Option, wahlweise zum Classic Controller zu greifen. "Zangeki no Reginleiv" ist in Japan bereits erschienen (in einer schicken schwarzen Hülle) – ob und wann Europa mit einer Umsetzung bedacht wird, wissen nur die Götter.

Mobile Lufia-Neuauflage

SPIELE • Alte SNES-Hasen mit Rollenspiel-Affinität erinnern sich noch an das clevere "Lufia 2: Rise of the Sinistrals" mit seinen hirnzermarternden Puzzles – in Japan ist der Titel als "Estpolis Denki II" bekannt, bei uns hieß es schlicht "Lufia".

Nun steht ein Remake des 16-Bit-Hits ins Haus: "Estpolis: The Lands Cursed by the Gods". Square Enix, der aktuelle Besitzer von "Lufia"-Macher Taito, hat in den letzten Monaten die Originalentwickler versammelt und eine Neuauflage in Auftrag gegeben. Die hält sich in Grundzügen an Story und Charaktere des Originals und beinhaltet auch die knackigen Puzzles, ist aber kein klassisches RPG, sondern ein Action-Adventure im Stil der "Crystal Chronicles"-Serie. Am 25. Februar erschien "Estpolis" in Japan – bleibt die Frage, ob das grafisch imposante Abenteuer den Weg zu uns schafft.



Immer feste druff! Die energische Selan darf in der "Lufia"-Neuauflage nicht fehlen.

Aufwachen und bestellen!

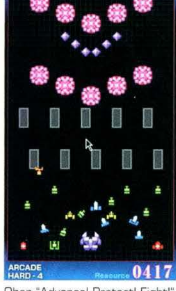
SPIELE • Wenn Ihr diese Meldung lest, ist der Endzeit-Prügler "Hokuto Musou" (PS3, 360) im Mutterland der Animes und Mangas bereits erschienen. Die neueste Interpretation des indizierten 1980er-Jahre-Zeichentricks "Fist of the North Star" glänzt mit blutigen Massenkeilereien, vielen Charakteren und charmantem Trash-Faktor. Wer 200 Euro übrig hat, kann sich die letzten 'Treasure Boxen' sichern – samt Metallpackung, Story Book, Soundtrack und Wecker.



Pfiffige Downloads in Fernost

SPIELE • Im japanischen PSP-Download-Titel "Advance! Protect! Fight!" baut Ihr über 80 Raumschiffe, die Ihr ab April gegen allerlei Alienfeinde ins Gefecht schickt. Das Besondere an dem minimalistisch inszenierten Taktik-Shoot'em-Up ist, dass Ihr die PSP während des Spielens vertikal haltet.

Die "Wario Land: The Shake Dimension"-Macher Feel Good überraschten uns mit dem DSiWare-Spiel "Hidden 3D Image: There it is!": Dreht Euren DSi und bewegt so die dreidimensionalen Räume im Spiel. Die Kamera des DSi erfasst Eure Umgebung und setzt die Bewegungen entsprechend im Spiel um – so spürt Ihr die in den virtuellen Räumen versteckten Objekte auf.





Oben "Advance! Protect! Fight!", rechts "Hidden 3D Image."



10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von PLAY-ASIA

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
BlazBlue: Calamity Trigger	Arc System	PSP	30 €	USA	im Handel
Dead to Rights Retribution	Namco-Bandai	PS3/360	50 €	USA	13. April
Ikki Tousen: Xross Impact	Marvelous	PSP	45 €	Japan	1. April
Ivy the Kiwi	Namco-Bandai	Wii/DS	35 €	Japan	22. April
Ketsui: Kizuna Jigoku Tachi Extra	Cave	360	60 €	Japan	22. April
Samurai Shodown Sen	SNK Playmore	360	40 €	USA	im Handel
Senko no Ronde DUO	G.rev	360	60 €	Japan	28. April
WarioWare D.I.Y.	Nintendo	DS	35 €	USA	im Handel
Ys: Felghana no Chikai	Falcom	PSP	45 €	Japan	22. April
Ys I & II Seven Set	Falcom	PSP	80 €	Japan	im Handel

IMPORT-TICKER »

+++ Shenmue 3?: Allen Unkenrufen zum Trotz hat "Shenmue"-Erfinder Yu Suzuki noch immer eine leitende Position bei Sega inne. Wie Toshihiro Nagoshi ("Daytona", "Yakuza") und Hiroshi Kataoka ("Virtua Fighter 5") bekleidet er die Rolle eines 'Creative Officer' – das erfährt, wer den Abspann von "Sonic & Sega All-Stars Racing" bis zum Ende guckt. +++ NTSC-only: "Espgaluda II Black Label" war vermutlich das vorerst letzte Cave-Shoot'em-Up ohne Regionscode – das ließen die Verantwortlichen der Ballerspiel-Schmiede unlängst durchsickern. +++

Lunar: Silver Star Harmony

 Rollenspiel 



PSP Alex, Luna und Ramus staunen: Früher waren die Lunar-Dörfer nicht annähernd so hübsch gezeichnet!



PSP Bevor Ihr Eure Gegner angreifen könnt, müssen Eure Figuren erst ein paar Schritte laufen – das bringt Strategie in die Kämpfe.

Mit "Silver Star Harmony" erscheint das vierte Remake des Mega-CD-Klassikers "Lunar: The Silver Star" (86% in MAN!AC 03/94), dieses Mal für die PSP. Selbst nach 16 Jahren besticht "Lunar" noch durch seinen klassischen Charme. Wem moderne RPGs wie "Final Fantasy XIII" oder "Resonance of Fate" zu ungewöhnlich und exotisch sind, der entspannt aufs wunderbarste bei den Abenteuern des angehenden Drachenmeisters Alex und seiner Truppe. Mutige Helden, schöne Mitstreiterinnen, funkelnde Schwerter, gewaltige Drachen, fiese Bösewichter – hier ist die Rollenspielwelt noch in Ordnung.

Spielerisch und inhaltlich hält sich "Silver Star Harmony" eng an die PSone-Fassung, die Zwischensequenzen im Anime-Stil wurden sogar direkt aus dieser Version übernommen. Trotzdem setzen Game Arts und US-Publisher Xseed Games den Fans keine simple 1:1-Konvertierung vor. Das klassische Kampfsystem, das großen Wert auf die Positionierung Eurer Helden legt, wurde beibehalten, die Balance der Kämpfe hat man aber überarbeitet. Neben einer neuen Übersetzung, ausgetauschten Sprechern und einer Handvoll ergänzter Plot-Elemente sind die Änderungen des PSP-"Lunar" vor allem grafischer Natur. Die großen, liebevoll animierten Charaktersprites gerieten ausgesprochen hübsch, durch die neue isometrische Perspektive wirken Städte und Dörfer weit weniger statisch als in den Vorgängern.

Dank der Neuerungen haben auch Veteranen von Mega CD, PSone und Game Boy Advance ihren Spaß mit dieser rundum stimmigen Neuauflage, die vor allem eines zeigt: Man muss das JRPG-Genre nicht immer neu erfinden. "Lunar" ist nicht gealtert, es ist gereift. *tn*

DIE "LUNAR"-HISTORIE – ALLE VORHERIGEN TEILE

Auch wenn im Laufe der Zeit einige Teile erschienen, sind die meisten doch Remakes des Ur-"Lunar". "Lunar: Walking School" und dessen Remake "Magic School Lunar" gibt es nur in Japan.



Lunar: The Silver Star (Mega-CD, 1992)



Lunar 2: Enternal Blue (Mega-CD, 1994)



Lunar: Walking School (Game Gear, 1995)



Lunar: Silver Star Story (Saturn, 1996)



Lunar: Silver Star Story Complete (Saturn, 1997 / PSone, 1998)



Magical School Lunar (Saturn, 1997)



Lunar 2: Eternal Blue Complete (Saturn, 1998 / PSone, 1999)



Lunar Legend (GBA, 2001)



Lunar Genesis (DS, 2005)

Entwickler	**Game Arts, Japan**
Hersteller	**Xseed Games**
D-Termin	**nicht bekannt**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

- » drittes Remake des Klassikers
- » neuer isometrischer Grafikstil

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**82**
Multiplayer	–	
Grafik	8 von 10	
Sound	9 von 10	

FAZIT » Liebevolles Klassiker-Remake, das mit 2D-Charme, tollem Soundtrack und sympathischer Story auch heute noch fasziniert.

Ragnarok DS

 Rollenspiel 

Eigentlich ist nichts gegen Rollenspiele klassischer Machart zu sagen, manche Titel übertreiben es aber mit der Liebe zur Vergangenheit: "Ragnarok DS", die Umsetzung eines koreanischen MMORPGs, kommt arg generisch daher. Held Ales will Abenteurer werden und trifft ein geheimnisvolles Mädchen ohne Erinnerung... kennt man ja. Leider wird die gewöhnliche Story weder allzu interessant noch charmant erzählt: Wo ein Spiel wie "Nostalgia" seine klassische Natur zu seinen Gunsten ausspielt, langweilt "Ragnarok DS" schnell. Dialoge und Tutorials sind sperrig ausgefallen, am Anfang drückt Ihr minutenlang nur Texte weiter. Die Figuren sind groß, aber hölzern animiert, die 3D-Szenarien weitläufig, aber wenig interessant. Zumindest das Kampfsystem funktioniert halbwegs: Zufallskämpfe gibt es nicht, per Stylus verhaut Ihr Eure Gegner flott im "Diablo"-Stil. Dabei steuert Ihr nur Ales selbst, die Mitstreiter werden von einer fragwürdigen KI gelenkt. Kurzum: Auf DS gibt es zahllose bessere Rollenspiele, "Ragnarok DS" könnt Ihr Euch guten Gewissens sparen. *tn*



DS Stumpf draufhauen und stumm zuschauen – das ist so spannend, wie es klingt.

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com

Entwickler	**GungHo, Japan**
Hersteller	**Xseed Games**
D-Termin	**nicht bekannt**

Unterstützt » **bis 3 Spieler, Text: englisch**

- » jede Menge Jobklassen
- » tretet per Wi-Fi zu dritt an
- » Unmengen an Text

SPIELSPASS

Singleplayer	5 von 10	**53**
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	5 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » Handlung und Spielablauf des altbackenen Rollenspiels wären schon vor 15 Jahren nicht sonderlich interessant gewesen.

Glory of Heracles

DS Rollenspiel 



DS Die Kämpfe bieten viele Möglichkeiten, einfache Gegner putzt Ihr schnell per Auto-Battle von der Platte.



DS Während sich oben Helden und Monster keilen, folgt Ihr dem Kampf auf dem unteren Screen in Textform.



DS Die sauber modellierte, aber unspektakuläre Polygon-Umgebung betrachtet Ihr meist aus einem isometrischen Blickwinkel.

Wer hier ein mythologisches Abenteuer zwischen "God of War" und "Rise of the Argonauts" erwartet, wird überrascht: "Heracles" erweist sich als klassisches Rollenspiel, das in einer JRPG-Fassung des antiken Griechenlands spielt: Als unsterblicher Held ohne Erinnerung erwacht Ihr am Ufer des Meeres und habt keine Ahnung, wer Ihr seid – nur die Reise zum Olymp kann Klarheit bringen. Gemeinsam mit weiteren echten und erfundenen Helden macht Ihr Euch auf den Weg.

"Glory" ist bereits der fünfte Teil der vorher nur in Japan erschienenen "Heracles no Eiko"-Reihe, Vorkenntnisse braucht Ihr aber für das erste West-Abenteuer nicht. Das Skript von Kazushige Nojima (u.a. Szenario-Autor von "Final Fantasy VII", "VIII" und "X") hält Euch nach einem etwas kruden Auftakt gut bei der Stange. Spielerisch liefert das Abenteuer klassische JRPG-Kost mit rundenbasierten Zufallskämpfen, Dungeon-Touren & Co. Dabei schlägt sich "Heracles" spielerisch und technisch solide, vor allem die hübschen Animationen von Helden und Monstern in den Kämpfen überzeugen.

"Glory of Heracles" erfindet das Rollenspiel-Rad zu keiner Sekunde neu, spielt sein ungewöhnliches Setting und seine inhaltlichen Stärken aber souverän aus – man merkt dem Spiel die Erfahrung der Macher an. Das Entwicklerstudio Paon liefert kein genreprägendes Meisterstück ab – dafür ein Rollenspiel, in dem sich gerade alte Hasen gerne für ein paar Stunden verlieren. *tn*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com

Entwickler **Paon Corporation, Japan**
Hersteller **Nintendo**
D-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: englisch**

» pseudo-mythologisches Setting
» leichter Touchscreen-Einsatz
» absolut klassisches Japan-RPG

SPIELSPASS 76

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » Das Abenteuer sieht gut aus, spielt sich flott und ist humorvoll – ein amüsanter Zeitvertreib für Fans der alten RPG-Schule.

Toshinden

Wii Beat'em-Up 

Zunächst ließ mich die Ankündigung eines neuen "Toshinden" aufhorchen. Doch meine Vorfreude musste Dämpfer hinnehmen: Rechteinhaber Takara Tomy hat alle Kämpfer ausgetauscht und ließ die Schlägerei bei DreamFactory entwickeln. Die haben nach ihrer PSone-Hochphase mit "Tobal" und "Ehrgeiz" lange nichts mehr gebacken bekommen – das 'Skandalspiel' "Kakuto Chojin" auf Xbox war noch ordentlich, der PS2-Klopper "Fighting Beauty Wulong" hingegen eine echte Gurke. Diese böse Ahnung bestätigt der grafische Ersteindruck von "Toshinden": Das Spiel wirkt billig – das fängt bei der groben Flimmeroptik an und hört bei den endlosen Textboxen samt Anime-Standbildern im Story-Modus noch nicht auf.

Spielerisch erinnert "Toshinden" in vielen Punkten an "Castlevania Judgment" – spielt sich aber beliebiger. Ihr lauft, dasht und hechtet durch 3D-Areale, die viel zu klein sind und keine interaktiven Elemente besitzen – einen Vergleich mit den "Power Stone"-Stages haben die Areale nicht verdient. Das Kampfsystem funktioniert ordentlich, setzt auf bunte Spezialattacken und bietet dank Guard Breaker und der Möglichkeit, den Gegner zu entwaffen, sogar ein paar Finessen. Zudem dürft Ihr im 'Combo Creator' eigene Move-Ketten erstellen. Zum Glück sind die Kämpfer besser balanciert als beim letzten echten "Toshinden".

Der Story-Modus hält Euch mindestens eine Stunde bei der Stange, viel von der schwülstigen Geschichte bekommt Ihr wegen der Sprachbarriere aber nicht mit. *ms*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



Nette Dreingabe: Dem Spiel (links) liegt eine Bonus-DVD bei. Darauf findet Ihr Cutscenes, Trailer, Stimmen, den Soundtrack und Kämpfer-Profile.

Entwickler **DreamFactory, Japan**
Hersteller **Takara Tomy**
D-Termin **nicht geplant**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Text: japanisch**

» 13 Kämpfer & 10 Arenen
» freie Bewegung im 3D-Raum ohne Springen
» kreischbuntes Anime-Design von der Stange

SPIELSPASS 50

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	3 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » In allen Punkten durchschnittlicher 3D-Anime-Klopper mit Flimmeroptik und wenig Umfang – der bekannte Name täuscht.



Wii Im Nahkampf juggelt Ihr den Gegner durch Buttonklopfen.



Wii Im Fernduell zählen Ausweich-Skills und Eure Turbo-Leiste.

DIE DRITTE DIMENSION



www.audiovision.de

JETZT im Handel und im Internet



"Versuche nie, es allen recht zu machen."

M! spricht mit dem Remedy-Chef Matias Myllyrinne über die lange Entwicklungszeit von "Alan Wake", das Aufweichen von Genregrenzen und die Nachteile einer Einheitskonsole.

M! Games: "Alan Wake" ist bereits mehr als fünf Jahre in Entwicklung. Warum dauert es so lang?

Matias Myllyrinne: Das hat einige Gründe. Zum einen unsere Ambition, etwas Neues, Einzigartiges zu schaffen, nämlich Licht als Spielelement zu integrieren. Zweitens: Die Entwicklung von Videospielen ist sehr teuer, gerade bei hohem Qualitätsanspruch. Wenn Leute bereit sind, 70 Euro für ein Spiel zu zahlen, dann müssen sie auch gute Remedy-Qualität bekommen. Die Spielelemente dürfen nicht nur "okay" sein, sondern sie müssen "gut" oder gar "großartig" sein. Das Spiel ist seit Mai letzten Jahres fertig und seitdem polieren wir nur noch die Spielmechanik und feilen am Balancing. Uns ist allerdings früh im Projekt ein Fehler unterlaufen. Wir spielten mit der Sandbox-Mechanik, hatten also ursprünglich eine offene Spielwelt, die wir mit einer intensiven Thriller-Geschichte kombinieren wollten. Das hat aber nicht geklappt und wir haben dadurch rund sechs Monate an Entwicklungszeit verloren.

"Alan Wake" war also ursprünglich ein Sandbox-Spiel?

Ja, die Sandbox-Mechanik war sehr nützlich, denn wir entwickelten dadurch eine gute Streaming-Technik. Sie erlaubt uns tolle Dinge, aber andererseits wäre das einer spannenden Geschichte zuwidergelaufen – daher haben wir sie fallen gelassen. Eine Kombination aus Faktoren hat zu der langen Entwicklungszeit geführt. Doch wir hatten den Grundsatz, "Alan Wake" erst dann zu veröffentlichen, wenn es wirklich fertig ist.

Hat die Release-Verzögerung vielleicht auch mit Konkurrenzprodukten anderer Hersteller zu tun? "Silent Hill: Shattered Memories" zum Beispiel hat einige Gemeinsamkeiten mit "Alan Wake", den Thriller-Ansatz und den massiven Einsatz einer Taschenlampe.

Ich kenne das Spiel nicht, aber wir sammeln stets zahlreiche Titel, mit denen uns andere vergleichen. Das hört sich vielleicht verrückt an, aber ich will solche Spiele auch nicht spielen. Einfach nur für den Fall, dass wir tatsächlich an ähnlichen Dingen arbeiten. Wir wollen uns in unserem kreativen Output nicht beeinflussen lassen. Doch genau das würde passieren, wenn wir uns andere Produkte ansähen und womöglich fremde Ideen aus Prinzip nicht übernähmen. Das schränkt uns letztlich ein.

Was macht es für Entwickler schwer, neue Features wie das Spiel mit Licht und Schatten einzubauen – in Bezug auf das Schaffen einer neuen Spielemarke?

Neue, eigenständige Marken haben es heutzutage schwer, weil das finanzielle Risiko groß ist. Kleine Kreativ-Teams wie Remedy haben eine Chance, denn sie können mit Prototypen herumspielen. Anders als größere Studiokomplexe, die ihren Geldgebern alles vorlegen müssen, sind uns die Hände nicht so stark gebunden. Trotzdem ist eine neue Spielmechanik immer schwierig. Du kannst es auf Papier planen, aber solange du nicht gesehen hast, wie die Leute es spielen und darauf reagieren, kannst du es nicht zur optimalen Reife bringen.

Wenn Ihr innovative Konzepte plant, denkt Ihr dabei schon daran, wie Ihr es vermarkten könnt, oder überlasst Ihr das vollständig Microsoft?

Das liegt in erster Linie an uns, weshalb wir eine Menge Marketing-Potenzial in das Design stecken. Zum Beispiel die Idee, in der Dunkelheit mit Licht zu kämpfen. Das ist bereits ein gut zu vermarktendes Konzept. Wir sagen: Hier ist eine Taschenlampe, da eine Leuchtpistole, dort Auto-Scheinwerfer und so reagieren die Feinde darauf. Damit kann dann das Marketing von Microsoft arbeiten. Du gibst ihnen etwas, das schon ins Spiel integriert wurde – und natürlich cool ist.

Was ist die große Herausforderung in der Entwicklung eines Top-Titels – abseits des Budgets?

Alan Wake" ist eine Großproduktion. Wir arbeiten mit vielen verschiedenen Firmen zusammen, beispielsweise eine Firma in Estland, die 3D-Modelling macht. Die Motion-Capturing-Aufnah-

Name:	**Matias Myllyrinne**
Alter:	**36**
Position:	**Managing Director**

Softografie	
Max Payne	**2001, Business Director**
Max Payne 2	**2003, Business Director**
Alan Wake	**2010, Managing Director**



men für Gesichter stammen dagegen teils aus einem Studio in Frankfurt und teils aus Phoenix, Arizona. Die Körperbewegungen kommen aus New York und Schweden, die Musik und das Voice-Acting wiederum aus New York, während Audiofiles und das Audio-Design aus Los Angeles geliefert werden. Das alles fließt in die Produktion ein und dabei habe ich längst nicht alles aufgezählt. Wir arbeiten mit vielen ausländischen Firmen und hunderten von beteiligten Leuten zusammen. Die Fülle an verschiedenen Arbeitsgruppen und die zahlreichen Managementaufgaben, um die hohe Qualität zu halten, beansprucht uns am meisten. Heutige Next-Gen-Produktionen verlangen so viel mehr Aufwand als noch zu unseren Anfangstagen.

Ist der Aufwand bedeutend größer als noch bei "Max Payne"?
Er ist sehr viel größer. In einer Zahl ausgedrückt und meiner Einschätzung nach, bereitet "Alan Wake" rund achtmal mehr Arbeit als "Max Payne".

Wer koordiniert denn all diese Firmen?
Wir haben verschiedene Produzenten im Haus, zum Beispiel eine Person, die alle externen Partner steuert. Auch Producer Jay und Executive Producer Lasse sind in solche Abläufe eingebunden. Generell läuft das so ab: Unser Art Director fliegt beispielsweise nach Deutschland, um die Motion-Capturing-Aufnahmen zu überwachen. Unsere Leute koordinieren dabei alle externen Prozesse, damit unsere Vision gewahrt bleibt. Das Wichtigste in der Spieleproduktion ist die Kommunikation.

Du hast in einem Interview gesagt, dass Videospiele Unterhaltung für Erwachsene sind. Was meinst Du damit?
Darunter verstehe ich mehrere Dinge. Zum einen spielen und kaufen hauptsächlich Erwachsene Videospiele. Das ist Fakt, das belegt die Statistik. Zum anderen wächst unser Publikum mit. Junge erwachsene Menschen, die damals "Half-Life" gespielt haben, denken heute daran, Familien zu gründen. In fünf, zehn oder fünfzehn Jahren haben wir Menschen, die mit "Halo", "Max Payne" oder "Command & Conquer" aufgewachsen sind und dadurch ein gewisses Erbe an Videospielkultur mit sich tragen - und damit meine ich auch Frauen. Spiele werden endlich auf breiter Basis verstanden, und die Trennung zwischen den Generationen wird aufgehoben. Ich weiß nicht, wie es in Deutschland war, aber als in Finnland die ersten Fernsehgeräte aufkamen, waren die Zuschauer erschreckt von den Bildern und dachten, da würden Menschen aus dem Fernseher kriechen. Und diesen Generationenkonflikt wird es nicht mehr geben. Spiele existieren dann mittlerweile so lange, dass es mehrere Generationen an Videospielern gibt. Das finde ich super.

Glaubst Du, dass der Markt sich noch stärker für weitere Zielgruppen öffnet?
Auf jeden Fall, der Markt teilt sich bereits in immer kleinere Stücke. Das ist nicht schlecht, denn so hast du Spiele für verschiedene Zwecke. Ich denke da an iPhone oder Mobilspiele ebenso wie "World of Warcraft" mit einer persistenten Spielwelt, das schon jetzt eine soziale Funktion übernimmt. Dann sind da noch Spiele mit Wettbewerbscharakter wie "Counter-Strike" oder der Mehrspieler-Modus von "Modern Warfare", und zudem noch (Rollen-)Spiele, die Geschichten erzählen. Und daneben "Alan Wake", das sich so anfühlen soll, wie auf dem Sofa im Wohnzimmer zu sitzen und seine Lieblingsfernsehserie als kinoreife, filmähnliche Erfahrung zu erleben. Es ist ähnlich wie mit den passiven Medien: Neben Musikfernsehen, Werbung, und Fernsehfilmen steht Reality TV - das sind verschiedene Genres.

Wie beeinflusst die Aufspaltung des Marktes die Entwickler von Videospielen? Wollt Ihr allen Genres gerecht werden?
Du versuchst nie, es allen recht zu machen. Wenn du das probierst, scheiterst du, soviel ist sicher. Die Möglichkeiten, in der Spiele-Industrie Fuß zu fassen, sind heutzutage größer. In Form von Browser- oder Handyspielen zum Beispiel impfen sie der Branche Talent ein. Dazu kommen die verschiedenen Plattformen, die unterschiedliche Bedürfnisse bedienen. Das Bowling auf Wii befriedigt zum Beispiel eine andere Spielernatur als irgendwelche Shooter. Theoretisch können viele Leute erreicht werden: Die Xbox 360 ist gut im Markt positioniert, die Wii-Verkäufe sind phänomenal und die PS3 hat ordentlich zugelegt. Es wäre wunderbar, wenn man möglichst viele Leute unterhalten könnte, aber andererseits haben die Spieler eine Wahl. Und eine Wahl zu haben, halte ich für sehr wichtig. Genauso wie die Hersteller der Konsolen im Wettbewerb leben, ist auch die Konkurrenz der Entwickler untereinander förderlich.

Was hältst Du von einer Einheitskonsole? Oder bevorzugst Du die drei bestehenden Konsolen PS3, Xbox 360 und Wii?
Ich bevorzuge mehrere Konsolen, meine Frau allerdings die Einheitskonsole - das ist eine Sache, wie man das Wohnzimmer einrichtet (lacht). Ich mag es, an verschiedenen Systemen zu spielen, weil sie sich faktisch voneinander unterscheiden. Realistisch gesehen hat natürlich nicht jeder zwei oder mehr Systeme daheim. Andererseits sind Spiele heute überall zu Hause, selbst wenn du keinen leistungsfähigen Spiele-PC besitzt, warten da beispielsweise noch Facebook-Spiele oder Browsergames.

Kannst Du vertiefen, warum Du mehrere Spielkonsolen bevorzugst?
Jedes System hat seine Stärken. Zum Beispiel hat die Xbox 360 eine Menge Grafikpower, mit der die Entwickler spielen können. Das wäre auf einer Einheitskonsole begrenzt. Andererseits überzeugt die Wii-Konsole mit Andersartigkeit und ihrer Benutzerfreundlichkeit. Derzeit bin ich viel unterwegs und spiele daher auf meinem DS, übrigens grundsätzlich Titel, die ich auf anderen Konsolen nicht spiele. Derzeit zum Beispiel "Ninjatown", eine Art Tower Defense mit strategischer Tiefe. Gerade bei langen Flügen spiele ich das gern. Zuhause in Finnland setze ich mich gern an die Xbox 360. Wir werden sehen, was Natal und die anderen Bewegungskontrollen machen, aber die Wii-Konsole hat eine sehr besondere Benutzeroberfläche, weil sie auch Nicht-Spieler anlockt, genauso wie "Guitar Hero" und "Rock Band" es machen. Da kommen Familien und Freunde zusammen, man öffnet sein Sixpack Bier und spielt auf Plastikcontrollern Hardrock - dabei geht es um Geselligkeit; "Alan Wake" ist da ganz anders.

Alan Wake ist in Episoden unterteilt. Werden wir dennoch ein zufriedenes Ende genießen können oder streckt Ihr die Story gar durch Download-Inhalte?
Nein, Ihr werdet einen guten Abschluss der Story erleben. Ich denke, wir arbeiten an einer der ambitioniertesten Storylines für Videospiele. Du wirst uns sicherlich erzählen, ob das stimmt, du schreibst ja schließlich den Test (lacht). Ich glaube, wir haben gute Arbeit geleistet, einen spannenden Psycho-Thriller in spielbarer Form abzuliefern. Download-Content wird es trotzdem geben, aber darüber darf ich derzeit noch nicht sprechen.

Wie sieht es mit Nachfolgern aus?
Unser Plan ist, mit dem Spiel Erfolg zu haben. Wenn es den Leuten gefällt, machen wir natürlich weiter. Wenn sie es nicht kaufen, fehlt uns allerdings auch die Möglichkeit einer Fortsetzung.

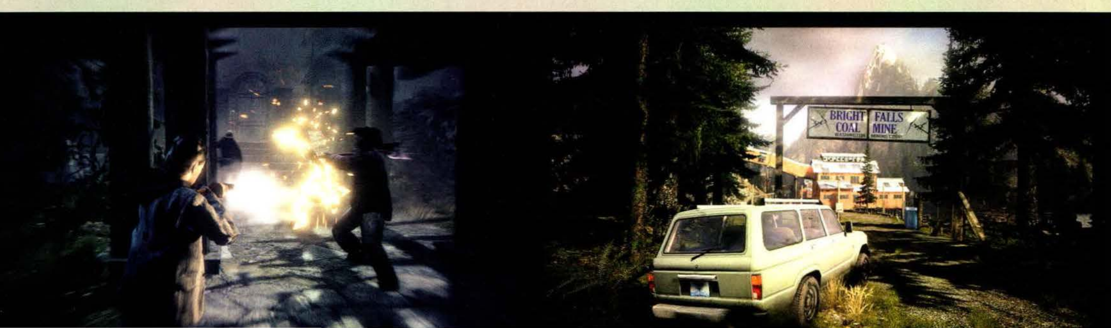
Was habt Ihr abschließend von dem Projekt "Alan Wake" gelernt - auch im Sinne der Effizienz?
Das ist eine richtig gute Frage (überlegt). Eine Menge kleiner Dinge von operativer und taktischer Art. Ich denke über mehrere Dinge gleichzeitig nach, aber es geht hauptsächlich um Grundsätze: Wer bin ich, wo stehe ich - und dass ich auf meine Fähigkeiten vertraue. Das war wichtig für den Projektbeginn von "Alan Wake", dass sich so sehr von unseren beiden Vorgängerspielen "Max Payne" unterschied. Im Grunde geht es um das Vertrauen in seine Fähigkeiten, hart zu arbeiten und diszipliniert zu sein - egal, was du von außerhalb hörst.

Das Gespräch führte Philip Ulc.

Remedy – Entwicklercheck

Der 1995 gegründete finnische Entwickler Remedy Entertainment verdiente sich seine erste Sporen durch das PC-Benchmark-Programm 3DMark. Ein Jahr später erarbeiteten die Finnen das Konzept von "Max Payne" und holten sich die Texaner 3D Realms ("Duke Nukem") als Produzenten ins Boot. Das Actionspiel revolutionierte durch spektakuläre Bullet-Time-Sequenzen und ungewöhnlich dichte Erzählung das Genre – weltweit vier Millionen verkaufte Spiele waren der Dank. 2002 kaufte Take 2 für 10 Millionen Dollar die Rechte an der "Max Payne"-Franchise und kündigte mit Remedy als Entwickler eine Fortsetzung an, die im Jahr darauf erschien. Seit der E3 im Jahr 2005 ist "Alan Wake" offiziell in Entwicklung, Take 2 hat mittlerweile ein firmeneigenes Studio (Rockstar Vancouver) mit einem dritten "Max Payne"-Spiel beauftragt, das ersten Artworks zufolge eine Abkehr vom düsteren Film-Noir-Stil der beiden Vorgänger darstellt.





INTERAKTIV

Viva Nippon!

› Ich habe die aktuelle Ausgabe mit dem Japan-Special in vollen Zügen (und damit meine ich nicht das Fortbewegungsmittel der Deutschen Bahn!) genossen, vor allem, da ich großer Fan der japanischen Spieleindustrie bin und weil dort alles einfach etwas schräger ist als hier im Westen.

Man merkt beim Lesen des Japan-Specials sofort, dass hier Fachleute am Werk waren, die sowohl mit Herz als auch Verstand an die Sache herangegangen sind. Deswegen kann ich hierfür nur ein großes Lob aussprechen und hoffe stark, dass Ihr so etwas in schöner Regelmäßigkeit bringen werdet.

Mit Erstaunen las ich dann auch noch, dass Sega im Sommer eine neue Konsole in England auf den Markt und an den Mann bringen will. Doch aufgrund der Tatsache, dass dies die Heftausgabe Nummer 4 im Jahre 2010 ist, drängt sich mir der Verdacht auf, dass es sich dabei um einen gekonnten April-Scherz von Eurer Seite aus handelt?

Markus Holy

Nein, das ist kein Scherz. Die "Sega Zone"-Konsole gibt es tatsächlich.

PSN: Download-Tipps

› In der neuesten Ausgabe der M! Games habe ich gelesen, dass es "Final Fantasy VIII" für PS3/PSP zum Download gibt. Ich würde dieses Spiel gerne meiner Freundin schenken, da es ihr damals auf PlayStation so gut gefiel. Kann ich das Spiel herunterladen, so dass sie es auf ihrer PSP spielen kann? Oder muss die PSP immer an eine PS3 angeschlossen sein? Ich war mit der PS3 noch nie online und habe daher keine Ahnung.

Weiter wüsste ich gerne, ob ich das Spiel auf einem separaten Memory Stick speichern kann. Und die letzte Frage: Kann man im Sony Shop nur per Kreditkarte bezahlen, oder gibt es da etwas Vergleichbares wie die Microsoft Points für Xbox 360?

Mark Albrecht

Du kannst das Spiel unabhängig auf der PSP spielen, allerdings ist Sonys Rechteverwaltung dabei kurios: Wenn sich "Final Fantasy VIII" auf dem Handheld befindet (bzw. auf dem darin befindlichen Memory Stick), darfst Du das Benutzerkonto auf der PSP nicht mehr ändern, weil Du das Spiel sonst nicht ohne Internetverbindung benutzen kannst. Wenn Deine Freundin jedoch nicht online gehen will, ist das kein Problem.

Für den PlayStation Store gibt es inzwischen Gutscheinkarten im Wert von 20 und 50 Euro, die jeder gut sortierte Händler vorrätig haben sollte.

Kein USK-Siegel, kein Test?

› Wieso gibt es in Eurem Heft keinen Test vom (kürzlich erschienenen) "Aliens vs. Predator"-Spiel? War es Euch zu brutal oder habt Ihr Angst vor der USK? "God of War III" habt Ihr schließlich auch getestet.

Ich war persönlich sehr gespannt auf das Spiel und finde es auch ziemlich gut gelungen, obwohl die Grafik besser sein könnte. Aber das Spiel lebt durch seine Atmosphäre und die verschiedenen Möglichkeiten der drei Spezies.

Den Multiplayer-Part fand ich übrigens auch sehr gut, vor allem der Modus 'Infektion' hat es mir angetan. Alles in allem würde ich dem Spiel eine 80-Prozent-Wertung geben. Außerdem ist mir aufgefallen, dass Ihr damals das Spiel "Golden Axe: Beast Rider" ebenfalls nicht getestet habt.

Erich H.

BITTE SCHREIBT AN:

leserpost@maniac.de

ODER:

Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Als einen großen Vorteil Eurer Webseite sehe ich die Möglichkeit, dort Tests zu "kritischen" Spielen zu veröffentlichen, die es aus bestimmten Gründen nicht ins Heft schaffen. In der Vergangenheit habt Ihr dies bereit einige Male genutzt, beispielsweise bei "Prototype" oder "50 Cent". Leider warte ich bis heute vergeblich auf einen Test zum zweiten "Army of Two", wobei ich vermute, dass Ihr lieber die überarbeitete deutsche Fassung unter die Lupe nehmen möchtet.

Thomas Wirth

Einen Test zu "Army of Two: The 40th Day" wird es weder auf maniac.de noch im Heft geben. Wie uns der Hersteller Electronic Arts auf Nachfrage mitgeteilt hat, wird keine speziell deutsche Version erscheinen, weil die USK eine Freigabe verwei-



Mein Panasonic-TV TH50PZ800 zeigt "Darksiders" nur in 720p an. Außerdem höre ich aus dem Center-Speaker keine Stimmen, sondern nur Umgebungsgeräusche. Mein Yamaha AZ1 gibt am Display DTS an statt Dolby Digital – ist das normal? Bei "Uncharted" hatte ich das auch, konnte aber zwischen DTS und DD 5.1 wählen. Da der Yamaha keine HDMI-Eingänge hat, habe ich ein optisches Kabel verwendet und im PS3-Menü 'Bitstream' gewählt. Bei Blu-rays kommen aus dem Center die Stimmen.

Michael Brunner

Dass "Darksiders" nur in 720p angezeigt wird, ist korrekt und kein Fehler Deines Fernsehers. Selbst wenn Du eine höhere Auflösung an Deiner PS3 einstellen kannst, unterstützt das Spiel kein 1080p.

Was das Tonformat betrifft, so entscheidet sich "Darksiders" automatisch für DTS-Ton, vorausgesetzt, Du aktivierst im PS3-Menü bei den Sound-Einstellungen sowohl DTS als auch Dolby Digital. Deaktiviere DTS und schon zeigt Dein Yamaha-Verstärker Dolby Digital an. Stimmen kommen tatsächlich nur aus den beiden seitlichen Frontkanälen – das gilt für die englische und deutsche Sprachausgabe gleichermaßen. Dabei spielt es übrigens keine Rolle, ob Du 'Bitstream' einstellst, denn diese Option bezieht sich auf die Wiedergabe von Filmen. Kleiner Trost: Auch in der Xbox-360-Version spricht der Center-Speaker nicht.





INTERNET-ADRESSEN » www.yamaha-service.de +++ www.panasonic.de +++ http://audiovision.de/Ratgeber

gert. Auf einen Test der Import-Version werden wir ebenfalls verzichten, weil das Spiel bereits seit einiger Zeit im Handel ist und die Indizierungsgefahr aufgrund der zynischen und brutalen Grundhaltung des Spiels enorm hoch ist.

Wir wägen bei jedem Titel ohne USK-Freigabe ab, ob ein Test in Frage kommt. Im Falle von "Aliens vs. Predator" kollidierte der Erscheinungstermin des Spiels mit unserem Redaktionsschluss, weshalb wir aus zeitlichen Gründen keinen Online-Test machen konnten.

Spieletests fürs iPhone

› Bitte bringt die alte Doppelseite mit iPhone-Tests wieder zurück. Ich finde, die neue iPhone-Seite ist kein guter Ersatz. Zu wenige Spiele werden zu kurz besprochen und es gibt keine Wertungen mehr.

Martin Kramer

Da es unzählige Apps gibt, haben wir uns dazu entschlossen, den Lifestyle-Aspekt von iPhone und iPod touch in den Vordergrund zu rücken. Alles andere wäre eine rein willkürliche Auswahl. Wie Du siehst, haben wir die Kolumne aber bereits verändert.

Rätselspaß für Zocker

› Meine Freundin kritisiert mich, dass ich mit 27 Jahren immer noch die M! Games lese. Jedoch hat sie bislang viel Spaß am Bilderrätsel gehabt. Daher finde ich die Idee der neuen Rätselseite spitze und hoffe, dass die Rätsel immer ziemlich durchgeknallt bleiben. Der MAN!AC'sche Humor muss drin bleiben! Ich fand Schmids Rätsel bislang schon recht schwer, aber wenn dann in der nächsten Ausgabe die Lösung stand, dachte man: "Ja, klaaaaaaar!!!"

Vielleicht können ja auch die Leser mal ein paar Rätsel beitragen und den Schmid unterstützen?

Jens Rekowski

Ihr habt Ideen für pfiffige Rätsel und Denksportaufgaben oder anderen kniffligen Schabernack? Dann her damit!

Berechnender Leser

› Erst einmal Glückwunsch zur neuen Rubrik "DENK M!T", die Euer Heft nochmals auflockert und dafür sorgt, dass Eure älteren Leser geistig fit bleiben!

Als kleine Anregung hätte ich noch die Einführung einer "Fehler des Monats"-Rubrik. Unter allen Einsendungen ermittelt Ihr dort Euren "besten" Fehltritt und belohnt den aufmerksamen Leser mit einem Poster, Aufkleber oder sonstigen Schätzen aus Eurem unerschöpflichen MAN!AC-Archiv! Das ist zwar nicht unbedingt die neueste Erfindung, sorgt aber dafür, dass wir Leser uns das Heft noch genauer anschauen und Ihr Euch noch mehr ins Zeug legt – und ein bisschen Schadenfreude ist natürlich auch dabei!

Als Vorschlag für die aktuelle Ausgabe hätte ich die "Meinung des Monats" von Seite 93: Es ist zwar interessant, was die Leser so alles spielen. Doch wenn man die Angaben zusammenrechnet ("Darksiders": 23%, "Bayonetta": 23%, "Dante's Inferno": 23%, "God of War III": 23%, irgend ein anderes: 54%), kommt man auf sensationelle 146%! Ich bin kein Mathe-Ass aber irgendwie kommt mir das Ganze seltsam vor...

Da ich hiermit wohl den Fehler des Monats entdeckt habe und damit der erste Gewinner dieser Kategorie bin, nehme ich an, dass ich auch mit einem besonders tollen Preis rechnen darf! Ich würde mich sehr über ein Spielepaket bestehend aus "Final Fantasy XIII" (Xbox

MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

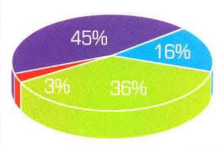
Wie stehst Du zu 3D-Gaming mit Spezialbrille und 3D-TV?

A Genial! Ich freue mich schon darauf!

B Ich bin interessiert, aber noch nicht vom Mehrwert überzeugt.

C Ist das nicht bislang nur ein Konzept?

D Das ist lediglich eine Hypeblase, um neue Fernseher zu verkaufen.



Zockerbude des Monats

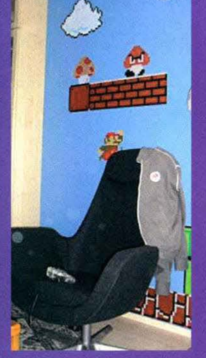
Michael Buchsbaum aus Wien setzt seinen Neujahrsvorsatz in die Tat um und schickt uns Fotos seiner Daddelwohnung, inklusive zahlreicher Konsolen von damals und heute.

Michael hat einen Plan und der bedeutet das Ende seiner Zockerbude: Zusammen mit seiner Frau will er für Nachwuchs sorgen, weshalb er seine Sammlung an Konsolen und Spielen bald anderweitig verstauen muss. Noch bestaunen wir den Zockersessel vor kultigen Mario-Wandstickern und die Dreamcast-Anspielstationen in Michaels Keller, die der Master Chief bewacht. Sein ganzer Stolz ist ein umgebautes Mega Drive inklusive Mega CD 2, umgebautem 32X-Zusatz und Mega Modem. Zum sündhaft teuren Gesamtpaket zählt auch eine Karaoke Unit, eine Sega DS-16 Unit sowie zwei original Sega-Genesis-Boxen, ein Vierspieler-Adapter und ein Arcade Stick. Wer so viel Zockzeug sein Eigen nennt, muss folgerichtig manches auslagern – so befindet sich zur Freude seiner Frau das Xbox-Eck nun im Flur.











Mega Drive samt Zubehör wird bei Michael stilecht am Röhrenfernseher gespielt, ebenso wie seine erste Spielkonsole, das Philips G7000 – für alles andere gibt es im Wohnzimmer einen HDTV.

Die Welt da draußen soll unbedingt Eure Zockerbude sehen?
Schnappt Euch eine Digi-Cam und schickt Fotos von Euch und Eurer Sammlung an leserpost@maniac.de!

360), "Fragile Dreams" (Wii) und "God of War III" (PS3) freuen.

Stefan Feind

Eine ganz hervorragende Idee, Stefan – Du nimmst es uns bestimmt auch nicht übel, wenn wir Dir zu Deinem bescheidenen Spielepaket noch eine PS3, einen Full-HD-TV und eine High-End-Surroundanlage schenken, nicht wahr?

Dein Vorschlag ist nett, funktioniert aber nicht. Sobald die M! Games aus der Druckerei kommt, wird sie in unserer Redaktion akribisch analysiert und jeder Fehler gnadenlos aufgedeckt. Deshalb beschenken wir uns lieber selbst jeden Monat. Was die genannten 146 Prozent betrifft: Haben wir nicht bei unserer Umstellung von MAN!AC auf M! Games behauptet, mehr Meinung bieten zu wollen? Bitte sehr, da hast Du sie – fast 50 % mehr als in anderen Umfragen! Da guckt selbst der Herr Dr. Kawashima etwas verblüfft.



ERRATA

Errata: Die korrekte Verteilung auf die Frage nach Eurem favorisierten Hack'n'Slay lautet:
Darksiders: 21%
Bayonetta: 25%
Dante's Inferno: 18%
God of War III: 30%
andere: 6%

Errata: Im Test zu "God of War III" steht, die Testversion böte im Soundmenü nur Stereo und Dolby Pro Logic II. Im fertigen Spiel ist das Auswahlangebot im Soundmenü abhängig von der angeschlossenen Hardware: Nur wer einen 5.1-Surround-Receiver anstöpselt, darf die gewünschte Tonoption wählen. Daher erhöhen wir die Soundwertung von 8/10 auf 10/10.

Errata: Durcheinander bei "Dragon Quest" auf Seite 21: Das untere Bild ist vom Remake des sechsten Teils, das obere Bild von Teil 9, der das erste für Handheld konzipierte "Dragon Quest" ist. Vorher gab es jedoch bereits diverse "Monsters"- und "Rocket Slime"-Ableger. "Dragon Quest IX" ist zudem leichter als die Vorgänger und verzichtet als erster Teil der Serie auf Zufallskämpfe.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Michael Herde (mh), Philip Ulc (pu)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Thomas Nickel (tn), Joachim Hesse (jo), Jan Königsfeld (jk), Andreas Müller (am), Ulrich von Löhneysen (lö), Hasan Ali Almaci (ali), Alexander Olma

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: © Crytek, Nintendo, Bethesda

Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2010

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113

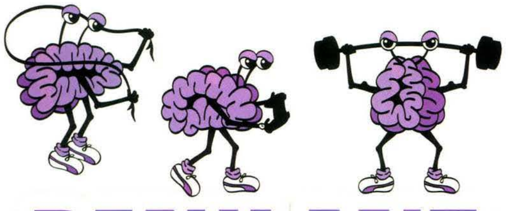
Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG

Manuskripteinsendungen:
Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in M! GAMES oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: M! GAMES wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Die Auftraggeber der in M! GAMES geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.



DENK M!T

Eure Daddelfinger brauchen eine Pause? Ab sofort präsentieren wir Euch hier Rätsel für Querdenker, Suchspiele und andere Aufgaben für Eure grauen Zellen!



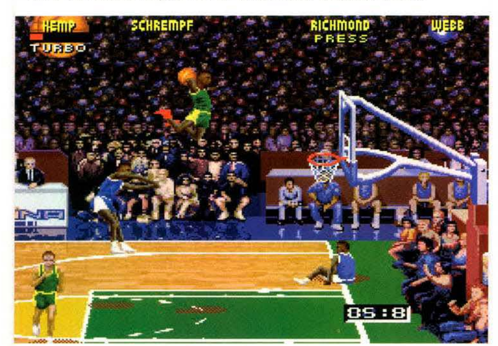
Welcher Spieletitel ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf: Diesmal suchen wir den Namen eines Spiels.

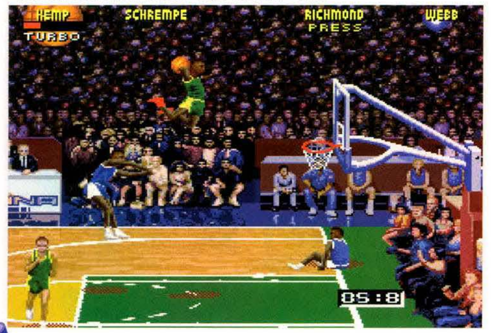
Wenn Ihr wisst, welches Game unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 26. April eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse an leserpost@maniac.de – die Auflösung findet Ihr wie gewohnt im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen, gebt also bitte Euer Wunschsystem an.

Schau genau!

Finde die fünf Fehler, die wir im unteren Bild versteckt haben!

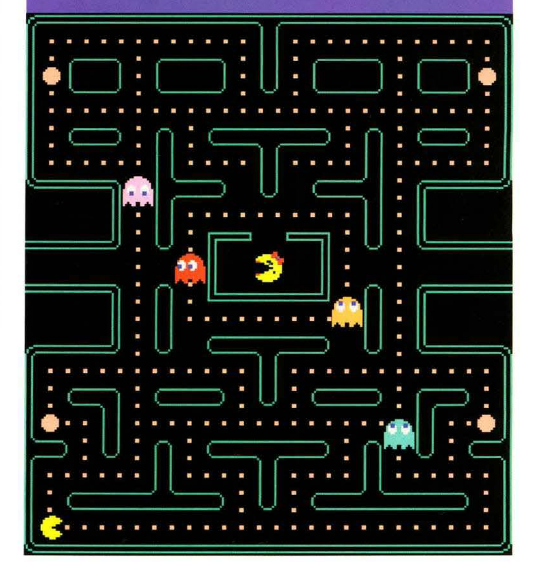


NBA Jam Tournament Edition • Super Nintendo • 1995



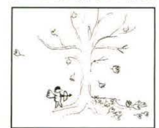
Finde den Weg!

Pac-Man hat ein Date mit Ms. Pac-Man. Führe ihn von links unten vorbei an den Geistern und friss dabei so wenig Pillen wie möglich!



Auflösung von Ausgabe 04/10

Dem Schmid sein Rätsel



Lösung: Pitfall

Schau genau!

Fünf Fehler waren im Bild.

ALICE IM GESCHENKELAND

Disneys "Alice im Wunderland" entführt nicht nur im Kino in eine dreidimensionale Fantasywelt, sondern auch auf Eurer Konsole. In Zusammenarbeit mit Disney verlosen wir drei Pakete zum Action-Adventure:

"Herzkönigin-Paket" bestehend aus einer limitierten DS-Konsole im "Alice im Wunderland"-Airbrush-Design inklusive Spiel, Girlie-Shirt, Poster, Schlüsselanhänger und Figur.

"Grinsekatze-Paket" bestehend aus Wii-Spiel, Girlie-Shirt, Poster, Schlüsselanhänger und Figur.

"Hutmacher-Paket" bestehend aus Girlie-Shirt, Poster, Schlüsselanhänger und Figur.

Beantwortet folgende Gewinnspiel-Frage:

Wer spielt im aktuellen Kinofilm den Verrückten Hutmacher?

A: James Nett
B: Johnny Depp
C: Boba Fett

Stichwort: Hase

GÖTTERGABE

Sonys Exklusiv-Held besteigt den Olymp und raubt den Göttern folgende Preise:

1x "God of War III"-Collector's Edition (beinhaltet neben dem Spiel eine spezielle Kampfarena-Umgebung, sieben Herausforderungen, Dominus-Charakterdesign, Chaosphantom-Charakterdesign und Postkarten), T-Shirt sowie "God of War III"-Puzzle signiert von Lead Designer Adam Puhl und Level Designer Chris O'Neill

2x "God of War III"-Spiel für PS3 signiert und T-Shirt

2x "God of War III"-Spiel für PS3

Angehende Kriegsgötter beantworten folgende Frage:

An welchem mächtigen 'Vater' will sich "God of War III"-Held Kratos rächen?

A: Abraham
B: Zeus
C: Big Daddy

Stichwort: Rache

Wichtig: Legt eine Kopie Eures Personalausweises bei, da für diesen Preis ein Altersnachweis 'ab 18' erforderlich ist.

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 3. Mai 2010.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

SPECIAL EDITION
MIT EXKLUSIV-COVER

IM INTERNET UNTER
WWW.MANIAC.DE

TELEFONISCH UNTER
(089) 85 85 38 45

M! GAMES

Die Special Edition von M! GAMES bekommst Du nur im Abo. Sie ist limitiert und nicht am Kiosk erhältlich!

WEITERE ABOVORTEILE:


15% GÜNSTIGER:
12 AUSGABEN FÜR NUR 46 EURO


FRÜHER ALS AM KIOSK:
LIEFERUNG FREI HAUS


JEDERZEIT KÜNDBAR MIT
GELD-ZURÜCK-GARANTIE

Ich abonniere M! GAMES 12 Ausgaben lang zum Vorzugspreis von 46 Euro. Die Special Edition mit Exklusiv-Cover gibt es nur im Abo. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich M! GAMES nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich dann zurück.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time Aboservice, M! Games, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder per Email an abo@maniac.de.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

Konto Nummer

Bankleitzahl

Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ gegen Rechnung

☐ **bequem per Bankeinzug** (nebenan ausfüllen)

M! GAMES Abo
In-Time Aboservice
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Scott Shelby in echt!

Obwohl unser Leser und Flipper-Experte Frank Steiner mit einer dermaßen ekelhaft putzigen Kätzchen-Postkarte am "Heavy Rain"-Gewinnspiel teilnahm, losten wir ihn als Gewinner aus und schickten ihn mit Max zum "Heavy Rain"-Launch nach Paris. Nach einer 50-minütigen Vorführung von Spielszenen in einem Kino (die beiden schwören, dass jemand geschnarcht hat – ganz vorne, da wo Terry Gilliam saß!) trafen sie den redseeligen Sam Douglas, Schauspieler von Scott Shelby. Nun wissen sie, dass die männliche Ausführung der MoCap-Anzüge von Quantic Dream zwei Bälle mehr hat als die weibliche und Douglas bei den Dreharbeiten zu Tom Tykwers "Parfüm" eine Freundin namens Dagmar hatte.



Final Fantasy on tour



Anfang März rollte der luxuriöse "Final Fantasy XIII"-Bus durch Deutschland. Er machte u.a. im Frankfurter Hessencenter Station – klar, dass wir vorbeischauten. Unser freier Autor und RPG-Supernerd Thomas Nickel schnappte sich einen Schwung Games-Academy-Studenten und kreuzte um 10 Uhr dort auf. In Vierergruppen wurden die wartenden Fans in den Bus gelotst – drinnen gab es eine 15-minütige Trailershow gefolgt von einer Anspielsession unter fachkundiger Anleitung.

Schleimer!



Um sich die Gunst von Kuchen-Fan Matthias zu erschleichen, hat unser zukünftiger Praktikant Michael, der uns ab Mai unterstützen wird, vorab eine Schoko-Sahne-Torte vorbeigebracht. Lieber Michael, das Teil war lecker – aber wir werden dich trotzdem schinden...

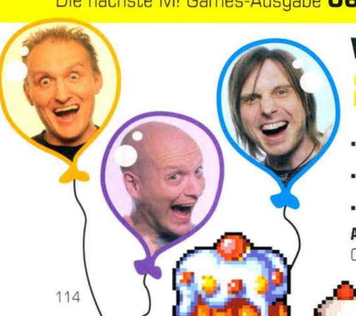
Bombiges Battlefield-Paket

Passend zum Krachbumm-Shooter "Battlefield: Bad Company 2", der letzten Monat zum Test antrat, hat uns EA mit einem Rundum-Überlebenspaket versorgt. Ein Zippo, um das Verlagsgebäude abzufackeln. Ein Kompass, um nach einem Besuch im M!-Spielearchiv zurück ans Tageslicht zu finden. Eine Taschenlampe, damit sich auch Ulrich an Survival-Horror-Spiele herantraut. Ein ferngesteuerter Helikopter, um die eilig zusammengeschusterten PDFs der aktuellen M! rechtzeitig zur Druckerei zu bringen. Und ein USB-Stick in Patronenform – wofür auch immer.



Raus aus dem Knast

Nette Idee, schlechte Ausführung: Passend zum Knast-Abenteuer "Prison Break" lag der Gefängnisausbruch-Klassiker im M!-Briefkasten: ein Kuchen. Leider war in der schokoladigen Köstlichkeit aber keine echte Feile versteckt – Publisher Koch Media legte nur eine Nagelpflege-Feile bei. Und wie bitte sollen wir damit aus dem Cybermedia-Knast entkommen, wenn Gefängniswärter Olli mal wieder Ausgangssperre verhängt?



VORSCHAU

Die nächste M! Games-Ausgabe **06/10** erscheint am Freitag, den **30. April.**

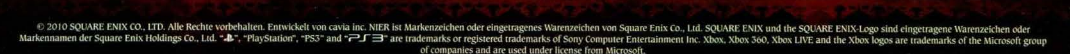
Wir feiern Jubiläum:
200 Ausgaben!!!

...mit großer M!-Historie
...mit coolen Goodies
...mit exklusiven Themen

Außerdem » Super Street Fighter IV, Splinter Cell: Conviction, Castlevania: Lords of Shadow







© 2010 SQUARE ENIX CO., LTD. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von cavia inc. NIER ist Markenzeichen oder eingetragenes Warenzeichen von Square Enix Co., Ltd. SQUARE ENIX und the SQUARE ENIX-Logo sind eingetragene Warenzeichen oder Markennamen der Square Enix Holdings Co., Ltd. "PlayStation", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.